PC MANIA®

БРОЙ 2 (9), ФЕВРУАРИ ' 99

48 страници
3 900 лв. с диск
1 500 лв. без диск

STAR CRAFT
EXPANSION SET
BROOD WAR

THIEF
The Dark Project

DISKWORLD

Игри:

Resident Evil 2
Myth II: Soulblighter
Sid Meier's Alpha Centauri
Warzone 2100
Redline
NBA 99
FIFA 99
Alein vs. Predator
Dawn of Aces
Magic & Myhem
World League Soccer 99
Excessive Speed
Durty Little Helper

Програми:

3Dmark 99 – the Gamers' Benchmark!
Archiver Shell – всички известни архивиращи програми в една.
Casheman 3.5 – HDD Cache мениджър за Win 95/98.
FTP Voyager – download and upload.
GetRight 3.31 – тегли файлове от интернет. Вече с възможност да търси и намира алтернативни сървъри и да избира най-бързия от тях.
HyperSnap-DX Pro 3.30 – screen capture с поддръжка на Glide, DirectX и DVD.
KALI 1.61 – софтуер за най-голямата мрежа за игри в света!
MagicSpell for ICQ – чете пристиглите съобщения в ICQ.
mIRC 5.5 – прочетете статията!
McAfee VirusScan 4.02 – последната версия на най-добрата антивирусна програма.
Musician's CD Player – програма за прослушване на дискове с различна скорост (5-600%).
QCI 2000 1.1 – архивира и възстановява вашия списък в ICQ.
SnagIt 32 4.3 – screen capture (save на екрани).
UnInstaller 5.10 – деинсталира програми и изтрива ненужни файлове.
WinAmp 2.09 – най-добрият плейър за всички звукови формати + Skins & Plug-ins.
Yahoo Pager – Internet pager (е, не е чак като ICQ)
Bio Rythms – пожелаваме ви само силни дни!

И още:

Много skins и модели за Quake II – multiplayer
GlDoom – OpenGL драйвери за Doom – пуснете добрия стар Doom 2 с видеоускорител!

Ъпдейти за 20 игри.

Видеоклип от Quake III: Arena

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА НОВАТА ЛИНИЯ С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА

CHSL - БЪЛГАРИЯ

София, кв. Бояна, ул. Кумата №81
за поръчки: тел.: 685 333, факс: 686 130
минимално количество 500 бр.

Удължаваме срока за абонамент!

до 20.2.99. Важат старите цени:

	без диск	с диск
3 бр. -	4 500	11 700
6 бр. -	9 000	23 400
12 бр. -	18 000	~~46 800~~ 42 000

Да. Всички, които се абонират за 1 година за PC Mania с диск, продължават да ползват специалната отстъпка. Тя ще важи само до 30.02.99.

Как да се абонирате:

- С пощенски запис на адрес София 1505, ул. Кутловица №53, вх. Б, ап. 1 на името на Катерина Тодорова Цанова
- Направо в редакцията. Справки на телефон 87 47 19.

НАЙ-ГОЛЯМАТА МРЕЖА

KALI

ЗА GAME ON-LINE В СВЕТА!

Вече можете да играете в мрежа без да излизате от къщи!

9$ за цял месец! - само за София, засега...

ул. Люлин планина №16
(до Скобелев №40)
тел. 51-36-08

Пълен Интернет достъп: 20$ на месец, без първоначална такса!

Екип

Борис Табов

Автори

Генко Велев
Никола Дърпатов
Никола Икономов
Морган Кроу
Владислав Маринов
Момчил Милев
Ник Мортимър
Боян Спасов

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Стела Наварро
Елица Тодорова

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Невена Личева
Велчо Стефанов
email: klienti@usa.net
тел: (02) 87 47 19
44 91 38

Цветоотделяне и експонация

Студио PC Mania

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Дискът е произведен от

CHSL България

ИГРИ

Thief: The Dark Project 06
StarCraft: Brood War 08
Heretic II 10
Descent 3 – Preview 13
Mad Trax 14
Biofreaks 16
The War of the Worlds 18
Myth 2: Soulblighter 20
Magic&Mayhem 28
Sid Meier's Alpha Centauri – Preview 31
Microsoft Combat Flight Simulator 34
King's Quest VIII: Mask of Eternity 36
NBA '99 38

СОЛЮШЪН

Grim Fandango 22

РЕТРО

Jagged Alliance 40

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 41

ПАРОЛИ

Descent 3, Test Drive 5 41

ХАРДУЕР

Overclocking: Безплатният обяд! 44

СОФТУЕР

Dirty Little Helper 45
mIRC 46

Координати

Телефон: (02) 87 47 19
E-mail: pc-mania@iname.com
Адрес: ул. "Стефан Караджа" № 5, София

NEWS

UNREAL 2, но не от Epic MegaGames

От Epic MegaGames официално потвърдиха, че Legend Entertainment ще създадат Unreal 2 вместо тях. Оригиналният екип на Unreal в момента работи върху add-on за първата част. Според Марк Райн, вице-президент на Epic, причината да не се захванат с продължението е, че в момента фирмата освен с add-on-а за Unreal, се занимава и със съвсем нов проект, за който ще ви съобщим повече подробности в следващия брой на PC Mania. Въпреки всичко работата върху Unreal 2 все още не е започнала и най-вероятно ще трябва да почакаме около 6 месеца до появяването на играта.

От Legend, които наскоро направиха Blackstone Chronicles за Mindscape и в момента довършват Wheel of Time, съобщиха, че ще си сътрудничат с Epic по всички технически въпроси в Unreal 2.

Заплаха за софтуерното пиратство се задава на хоризонта

Ubi Soft Entertainment официално са заявили, че ще се присъединят към фирми като Interplay, MicroProse, Red Storm Entertainment и Talonsoft, които използват SafeDisc защита против копиране на CD.

SafeDisc работи в две насоки като поставя индентифицираща цифрова сигнатура на CD-то и опакова данните със слой защитни кодове. Според SafeDisc дигиталната сигнатура не можела да се копира от днешните записвачки и може да бъде възпроизведена само фабрично.

Ив Гиемо, президент на Ubi Soft Entertainment, твърди, че мярката се налага заради ширещото се навсякъде софтуерно пиратство и единственото решение е продуктът на Macrovision – SaveDisc, който ще гарантира защита за клиентите и ще запази репутацията на фирмата.

На практика много от легалните потребители са изпитали големи затруднения със защитени от SafeDisc CD-та, защото някои по-стари устройства дори отказват да ги разпознаят. Според източници в Интернет "свалянето" на тази защита е вече факт.

Датата за появяването на EverQuest е известна

Вече се знае датата на излизане на най-очакваната multiplayer online ролева игра – EverQuest. От Sony съобщиха наскоро благата вест – на 16 март ще можем да се потопим в един нов свят, където властват магията и стоманата.

Маркетинговата кампания за играта ще започне още този месец с предварителни промоции и с подробна информация, която ще можете да прочетете в Internet.

Проблеми в лагера на Ion Storm

Прекалено много грижи се събраха на главата на шефа на ION Storm – Джон Ромеро. Не стига, че голяма част от екипа на Daikatana напусна фирмата (една азиатка от него дори си сформира своя компания и в момента работи над супер 3D-екшън), ами наскоро някакъв шегаджия пусна в мрежата информация, че Ромеро е гушнал букетчето, като дори приложи снимка на бездиханния му труп. Не е нужно да ви обяснявам каква паника предизвика това в геймърските среди докато след официално изявление на доста затлъстелия през последните години Джон Ромеро всички не загряха, че това е работа на недоброжелателен зевзек.

Последният удар върху ION Storm беше нанесен от ежедневника Далас Обзървър, в който на 14 януари се появи статия за вътрешните проблеми на ION Storm (щабквартирата им се намира в Далас). Авторът на материала споменава за предстоящо разпадане на ION Storm като е изкопал и компрометираща информация за Тод Портър, който заедно с Ромеро управлява фирмата. Според статията Портър уволнил екипа, който се занимавал с връзки с обществеността на ION Storm, защото в списание Rolling Stone били публикувани снимки само на Джон Ромеро и заради появата на информация за миналото на Портър като стрийптизьор. Твърденията са подкрепени от интервюта с бивши служители на ION Storm. Според автора на статията Портър е един от главните виновници за проблемите на фирмата. Адвокатите на ION Storm вече са се обърнали към Обзървър по повод статията. Ще ви държим в течение, може да стане наистина интересно;-)

Завръщането на зомбитата - Resident Evil 2

Най-продаваната игра за Playstation, която постигна големи ус-

пехи и за PC, безспорно е Resident Evil. Гигантският успех на продължението – Resident Evil 2 накара Сарсом да се заемат и с направата на PC-версия. В това хорър-екшън-приключение се разказва за Леон (ченге-новак) и Клер (брат на Крис Редфорд, главния герой в първата част), които се озовават в пълен със зомбита град и започват борба за живота си и търсене на отговори. И втората част на Resident Evil ще ни предложи бомбастични графики, интелигентен сюжет (който не изключва елементи на второразреден филм на ужасите с много кръв и вътрешности, чудовища и големи оръжия) и невероятна атмосфера, все елементи, които сигурно отново ще я изведат на първите места в класациите.

Half-Life Update

Наскоро бе издаден software development kit за Half-Life, който позволява на гейм-компаниите да правят add-on-и за Half-Life.

По този повод Valve и Sierra Studios обявиха, че през февруари ще се появи първият update за Half-Life, който ще включва нови multiplayer карти, нов режим на игра в team-play и подобрено използване на честотната лента в multiplayer. Това ще рече, че се използва такъв начин за кодиране на потока от данни, че значително се подобрява качеството на игра при по-бавните връзки. Две от новите multiplayer-карти имат за цел да направят колективната игра още по-атрактивна. Първата – Frenzy – е създадена за малки отбори от играчи и е перфектна за хора с по-немощни PC-та. Crossfire пък е идеална за големи мелета и разполага с едно много интересно нововъведение: отборите могат да използват въздушна атака с цел елиминиране на всички неудачници, неуспели да се доберат навреме до бункерите.

Притежателите на Half-Life ще могат да си изтеглят този update от ftp.won.net/pub/half-life/ На същото място има също multiplayer-нива, модели и помощни програми, които може да бъдат download-нати без да платиш и цент!

По-късно през тази година се очаква и Team Fortress 2, която ще бъде самостоятелен multiplayer-продукт, който ще използва технологията на Half-Life. Team Fortress 2 обещава да бъде най-добрата multiplayer-игра, а след Half-Life съм напълно склонен да вярвам в успеха на Valve.

Rainbow Six: Eagle Watch

Red Storm Entertainment обяви, че на 27 януари излиза допълнение за 3D-екшъна Rainbow Six. Той ще включва три нови оръжия, нови мисии – в руска ракетна база, Тадж Махал, английския парламент и др., както и шест нови вида мултиплейър. В един от от тях ще има отбор, който влиза в ролите на терористичен отряд, извършващ покушение срещу президента, а другит отбор са членовете на неговата охрана, опитващи се да предотвратят покушението и да елиминират терористите.

Най-продаваните игри в Америка в началото на 1999 г.

Излезе класацията за най-продаваните заглавия в САЩ.

Победителят е ...

1. **Starcraft: Brood War** (Blizzard)
2. Baldur's Gate (Interplay)
3. Deer Hunter II 3D (GT Interactive)
4. Cabela's Big Game Hunter 2 (Activision)
5. MP Falcon 4.0 (Hasbro Interactive)
6. Half-Life (Havas Interactive)
7. Microsoft Flight Simulator
8. Wheel of Fortune (Hasbro Interactive)
9. Frogger (Hasbro Interactive)
10. Microsoft Combat Flight Simulator

Както се вижда, задокеанските продажби не съвпадат с оценките на критиката – но в крайна сметка геймърът е винаги прав.

10 години от първия SimCity

По случай 10 години от създаването на първия "градостроителен" симулатор, SimCity бе обявен за freeware и може да бъде изтеглен безплатно от www.simcity.com. Electronic Arts обяви предстоящото излизане на третото продължение на серията – SimCity 3000.

Родители възстават срещу компютърните зали

"Разорени и разярени родители от Добрич ще искат затварянето на компютърните зали в града, тъй като децата им се превръщали в маниаци, съобщиха потърпевши. Залите са близо до училищата в града и учениците бягат от часове, за да стоят там, оплакват се учители." (по-добре да се дрогират? – бел. ред. PC Mania)

в-к "Сега", 16 Януари 1999 г.

THIEF

графика	звук	оценка
73	92	82

3D-екшън

производител

Looking Glass/Eidos

изисквания

P166, 32 MB, DirectX

Най-после нещо оригинално разби еднообразието на пазара на триизмерните игри в стил first person view. Ако си падате по пространствения екшън, но безмозъчното избиване на пълчища уродливи противници вече не може да ви изненада с нищо, не губете кураж – Eidos Interactive са ви приготвили ново предизвикателство. То се нарича Thief: The Dark Project и има претенциите да е една от малкото 3D-игри, където мисленето и прецизното планиране са не по-маловажни от бързите реакции и точния мерник.

Действието на играта се развива в мрачното средновековие. Това обаче не е поредната свръхестествена история за елфи, джуджета, демони и дракони, която сме свикнали да виждаме в повечето игри с фентъзи-сюжет. Геймърът попада в епоха, която е странна смесица между късния феодализъм, ранната индустриална ера и света на черната магия. Стражи, въоръжени с щитове и мечове, рицарски замъци и свръхестествени създания си съжителстват с архаични двигатели, клеясали турбини и първобитни генератори на електричество. Изобщо крайният резултат е свят, от който лъха само подтискаща сивота и смърт.

Главният герой се нарича Гарет – майстор-крадец , който борави еднакво добре, както с шперцовете, така и с меча. Изкарва си хляба като доставя на своите клиенти това, което трудно може да се купи с пари. Първата мисия на нашия герой е да задигне скиптъра на Лорд Бафорд, местния дерибей със синя кръв. След серия преживелици Гарет успява да задигне ценния предмет, минава през куп премеждия, но накрая губи най-добрия си и единствен приятел. Съдбата го събира със загадъчната хубавица Виктория, която пък го препоръчва на още по-загадъчния работодател Константин. Гарет тръгва по следите на скъпоценен камък с мистична слава и попада във водовъртеж от събития отвъд пределите на човешкото въображение...

Всъщност сюжетната линия далеч не е най-оригиналното нещо в Thief: The Dark Project. Много по-впечатляващ е новият стил на игра, който геймърът трябва да овладее. А той никак не е лесен. Ако се опитате да приложите класическата фронтална атака, позната от Quake, Unreal, Blood 2 или Half-life, със сигурност няма да преживеете повече от минута! Ще се сблъскате с горчивата истина, че Гарет не притежава издръжливостта на някой напомпан със стероиди супергерой, който може да оцелее след като го застрелят с базука в гърдите. Нашият крадец предава богу дух, дори ако инкасира 3-4 удара с меч.

Основното, което геймърът трябва да овладее, е невидимото и безшумно придвижване. Първо Гарет трябва да се научи да се крие в сенчестите ъгли и да стои далече от очите на своите врагове. За тази цел в долната част на екрана има индикатор, който показва силата на осветлението. Ако се е стаил добре, героят може да остане незабелязан дори от минаващ наблизо страж. На второ място крадецът трябва да свикне, че стражите могат не само да го виждат, но

и да го чуват. Затова той трябва изучи изкуството на тихата стъпка. Урок номер едно е, че ходенето по различни повърхности предизвиква повече или по-малко шум. Придвижването по килим е почти неусетно, докато стъпките по каменен или метален под отекват в цялото помещение.

По принцип основна цел във всяка мисия е да се избягва какъвто и да е контакт с охраната. Ако се озовете в центъра на някое кърваво меле, това означава, че сте направили голям гаф. Някои нива могат да се минат дори без никакви сражения. Дори когато се наложи да убие някого, Гарет не атакува с рогата напред, а издебва жертвата си в гръб. Обикновено 1-2 удара с меч или боздуган са достатъчни. С това обаче проблемите едва сега започват. Играчът трябва да ликвидира своя враг изключително бързо, защото останалите стражи могат да чуят неговите викове за помощ. Освен това те могат да открият безжизненото тяло и да извикат подкрепления. За да предотврати това, играчът трябва да скрие трупа. Идеалното място обикновено са сумрачните килии в някое подземие или пък шахтите на градската канализация. Средновековните бодигардове не са единствените, които ще ви създават проблеми. Из нивата се мотаят достатъчно цивилни, които могат да извикат на помощ най-близкия патрул, в случай, че ви разпознаят. Затова или трябва да се криете от тях, или да ги ликвидирате навреме.

Осветлението и особено звуците обаче могат да се окажат и много добър помощник на геймъра. Thief е една от първите игри, където пространственият звук има изключително голямо значение. Ако притежавате триизмерна звукова карта, без проблем можете да усетите откъде се приближава вашия враг и колко е далече. А стражите обикновено си подсвиркват или си мърморят разни неща. Така че просто трябва да се стаите в мрака и да ги издебвате в гръб. Ако не ви се убива, можете просто да хвърлите някой чуплив предмет и с това да отклоните вниманието на охраната. А можете и просто да угасите факлите в помещението с някоя "водна" стрела, след което да се промъкнете под прикритието на мрака...

Ако сте почитател на класическите пространствени екшъни, въоръжението на Гарет няма да ви впечатли чак толкова. На първо време трябва да отпишете всякакви все помитащи оръжия като базуки, плазмени пушки и BFG-та. Крадецът разполага само боздуган, меч, лък и няколко вида стрели. Използването на арсенала изисква доста тренировки, особено стрелбата с лък. Играчът може да нанася удари с различна сила в зависимост от това колко дълго задържи бутона за атака. Стрелите се движат по параболична траектория в зависимост от силата на изстрела. Мерникът на лъка пък започва да се тресе насам-натам, ако играчът опъне прекалено много тетивата. Овладяването на това оръжие обаче е от изключителна важност за успешното преодоляване на препятствията. Нормалните стрели могат да ликвидират противниците неусетно и от разстояние, водните – да премахват излишната светлина, огнените – да предизвикват пожар. С единединствен изстрел можете дори да закачите въже на върха на някое непревземаема крепостна стена, след което да спокойно да се изкатерите на върха й... Изобщо фенът на триизмерните патаклами трябва сериозно да промени своите навици, ако иска да оцелее в ролята на Гарет.

Момчил Милев

STAR CRAFT

EXPANSION SET

BROOD WAR

Смазващият хит на Blizzard Entertainment – Starcraft – вече си има и своето логично продължение. И макар че е само expansion set (а не Starcraft 2, както вероятно ви се иска), то е не по-малко смазващо. Всъщност всяка игра, издадена от фирмата Blizzard, става световен хит, а причините за успеха са много – способността на дизайнерите им да съчетават интересна история с първокачествен gameplay, добрата рекламна и търговска политика, възможността за безплатна игра в Battle.net и пр. Не на последно място сред тях е стремежът на Blizzard да се вслушва в предложенията на играчите и да изпипва своите продукти до най-дребните подробности. Точно тази мания непрекъснато да се "шлифоват" и подобряват игрите роди Brood War – дългоочакваното разширение на най-добрата реалновремева стратегия за 1998.

Когато чуят термина "expansion set", играчите не очакват кой знае какво – най-много няколко нови войскови единици или пък терени. Разбира се, това го има и в Brood War – шестте нови единици (седем, ако броим възможността за строеж на Dark Templar-и) и трите нови вида декори пасват идеално на тези от оригинала и внасят приятно разнообразие в играта. Но Brood War е и много повече – по един нов епизод-кампания за всяка от расите, нова музика и видео-анимации, над 100 нови карти за мрежова игра и най-важното – поправяне на много стари "бъгове" и пропуски и тотално балансиране на трите раси. Тези нововъведения правят Brood War просто задължителна за всеки, който харесва оригиналния Starcraft.

Сигурно ще се намери някой, който да каже: "Какви ги разправя тоя? Голяма работа – 6 нови единици и разни други дреболии. За Total Annihilation например излизат нови войски почти всяка седмица и аз си ги тегля от Интернет, така че къде е тръгнал да ми рекламира някакъв Starcraft и то expansion set...". Работата е там, че между Total Annihilation и Starcraft трудно може да се направи паралел. Докато в първата игра можем да избираме измежду буквално стотици видове единици (аз лично така и не успях да запомня дори половината), то в Starcraft всяка раса разполага само с по десетина и всяка нова единица трябва да се премисля изключително внимателно, за да не наруши прецизния баланс между трите раси. Или казано по друг начин – авторите на Total Annihilation издават новите единици "на конвейер", колкото да отбият номера и да разпалят увяхващия интерес към тяхната игра, докато новите войскови части в Brood War са създадени с цел допълнително уравновесяване на битките и дават на играча възможност за прилагане на нови тактики. Нека обобщя: вече разполагаме с Dark Templar – невидима единица-убиец, Lurker – стратегическа единица, която може да се използва както при атака, така и в защита, двама нови магьосници (Medic и Dark Archon) с общо 6 нови магии и три нови летящи войски с въздушна атака – Corsair, Valkyrie и Devourer, всяка от които е с уникална атака, а Corsair-а има дори допълнителна способност. Край на скучните въздушни битки, където всеки бълва колкото може повече еднотипни армии, край на аксиомата, че "срещу Zerg и Protoss нямаме нужда от ге-

Directorate Forces
In Orbit around CHAR

Expansion за StarCraft
производител
Blizzard www.blizzard.com www.battle.net
изисквания
P90, 16 MB, 800x600 Video

тектори". Към тези нови единици са добавени няколко нови ъпгрейда за по-безперспективните ви армии, много промени в цените и характеристиките както на войсковите части, така и на сгради, магии и пр. (на Blizzard им бяха нужни близо три месеца, за да открият идеалната конфигурация от правила). Един прост пример – вече няма защо да се страхувате от "ръшове" в началото на играта и да използвате дори работниците си в сложни "анти-ръш" тактики. При новите правила е възможно да спрете тези ранни атаки просто като максимално бързо построите съответните защитни структури. Мога да продължа с още много подобни примери, но смятам, че всеки що-годе отракан играч на Starcraft ще се досети сам каква е целта на новите промени, наложени в Brood War и Starcraft версия 1.04.

Всички знаем, че Starcraft дължи огромната си популярност преди всичко на мрежовата игра. По света хората го играят предимно по Battle.net, а в родна България, известна като "страната на тъжните телефони" по-голяма заслуга за неговата слава имат новите компютърни клубове. Трябва да благодарим на Blizzard, че въпреки голямото значение на multiplayer-а не са пренебрегнали единичната игра и отново са подготвили три много готини кампании с последователно нарастваща трудност (този път редът е Protoss, Terran, Zerg). Съветвам ви да ги изиграете в тази последователност (а не да започнете например от кампанията на хората), за да проследите развитието на историята и да си доставите максимално удоволствие. А фабулата се върти около самокоронясалата се кралица на Zerg – Керигган и нейният стремеж да покори всичко живо. В хода на игра ще се запознаете отблизо с изгнаниците Dark Templar-и, както и с UED

(United Earth Directorate) – човешка военна групировка, дошла чак от нашия роден свят – Земята (кой знае дали в следващия Starcraft действието няма да се пренесе точно там).

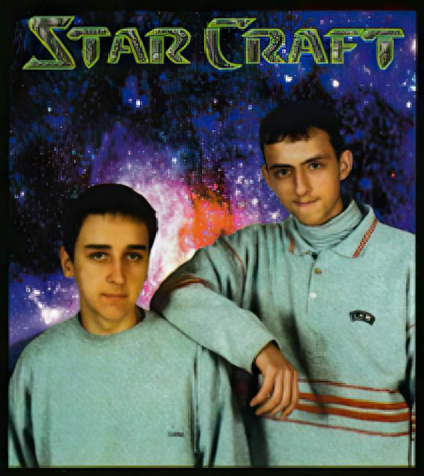
След като сте минали трите кампании спокойно можете да призовете приятелите си на Brood War-дуел в кварталния клуб и да определите веднъж завинаги кой е най-добрият. За тази цел са подготвени над 100 нови карти като на диска са включени и всички SCM-и, които Blizzard издаваше всяка седмица на своя уеб-сайт. И ако дори тази внушителна бройка не ви е достатъчна, можете да пуснете редактора и да творите, след като разучите новите му функции. Можете дори да направите своя собствена кампания и после да наблюдавате ухилен до уши как всичките ви приятели си блъскат главите с нея!

За финал мога да кажа само добри думи – наблюдавах всеки божи ден по Интернет процесите на разработка и бета-тестинг (за разлика от много други фирми Blizzard винаги дава публичност на своята работа) и когато Brood War най-после се появи, напълно оправда високите ми очаквания. Все пак да не забравяйме, че това е само един expansion set, а за Starcraft II ще трябва още доста да почакаме. И недейте да произнасяте и пишете Brood Wars със "s" накрая – такава игра няма!

Боян Спасов

WINNERS!

Невероятно, но русенците Ивелин Якимов – **Bloody Ivo** и Камен Кожухаров – **Dark Killer** за втори път печелят турнира на **PC Mania** по Star Craft в люта конкуренция с геймъри от цяла България!



HERETIC II

Обичате триизмерния екшън, но Quake 2 ви се струва адски безсюжетна? Падате си по Tomb Raider, но стрелбата не ви достига и ви е писнало да скачате като луди? Харесвате фентъзи-сюжетите? Не унивайте, има лек за вашата болка. Просто си намерете Heretic 2 и ще забравите всичко друго поне за няколко дни. Продължението на култовия магически first person екшън е направо размазващо. Имам чувството, че скоро и аз ще стана фанатик на тема Heretic...

Създателите на играта са проумели нещо, което производителите на first person екшъни системно пренебрегват, а то е изключително просто - за да стане дадена игра мегахит, тя трябва да лансира герой и да го направи култова личност! А за да стане идол, той все пак трябва да се вижда по-често на екрана. По този показател производителите на пространствени паклами в стил Doom и Quake губят по точки - от техния персонаж обикновено се вижда само по една ръка (най-много две) и заплашително стърчащо пушкало. Единственото изключение може би е Дюк Нюкем със своите безумни лафове. Напоследък обаче той се загуби от геймърския хоризонт и се скри в сянката, която хвърля пищния бюст на Лара Крофт. Tomb Raider пък не се нрави на хората, които обичат динамиката и екшъна. Цялото действие на играта буквално се върти около Лара - камерите постоянно

графика	звук	оценка
84	72	93

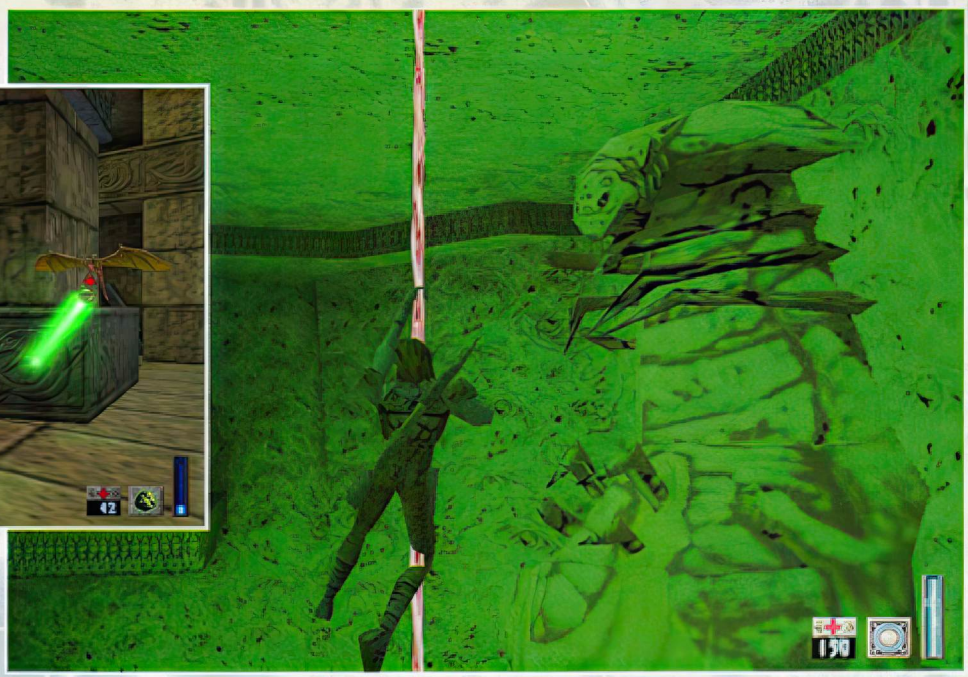
3D-екшън с фентъзи и магии

производител

Raven Software
Eidos Interactive

изисквания

P133, 32 MB RAM,
Win 95/98, DirectX



се движат насам-натам, за да може геймърът да огледа добре надарената авантюристка. Това обаче прави прицелването почти невъзможно. Затова и оръжията в Tomb Raider се самонасочват, а противниците не са много активни в атаките си.

Компромисен вариант

има и той се нарича Heretic 2. За разлика от Tomb Raider камерата е стабилно закрепена зад главата на главния герой, а гледната точка се мести достатъчно бързо, че играчът да може да стреля свободно по всеки появил се противник. В играта има и стрелба, и скачане, и пъзели (макар и не толкова безумни като при Лара Крофт), и увлекателен сюжет. Героят се казва Корвус. Той е елф с островърхи уши, атлетично, но не особено мускулесто тяло, остро копие, здрав лък и торба, пълна с всякакви магически гадории. В първата част той се бори с мрачният Д'сперил, който се опитва да завладее Парторис, родната страна на Корвус. Постепенно героят набира сила и опит. Враговете му започват да се страхуват от него и го наричат Еретика. След като разбива демоничната армия Корвус сразява и самия Д'сперил. Преди да издъхне обаче злият агресор успява да прокълне нашия герой. Корвус се озовава във "външните светове" без надежда да се върне вкъщи. Години наред героят броди из негостоприемните измерения, въоръжен само със своето копие и смъртоносни заклинания. Накрая той успява да намери магически портал към родния си град Силвърспринг. Но когато минава през него, се изправя пред поредното предизвикателство.

Оттук започва втората част на играта. Корвус с ужас открива, че неговите съграждани са повалени от зловеща епидемия, която ги

превръща в кръвожадни убийци. Силвърспринг е барикадиран, а по улиците бродят само озверели и зомбирани елфи. Героят трябва да намери начин да излекува своя народ. Вместо това обаче той сам също прихваща вируса. Само магическите му способности го предпазват от лудостта на заразата. Времето му обаче бавно изтича. Корвус е принуден да тръгне по дирите на мистична лечителка, която евентуално би могла да му помогне. Постепенно героят разбира жестоката истина за заразата - че това не е обикновена епидемия, а болест, създадена от демона Моркалис. Благодарение на нея мрачният персонаж успява да покори петте народа на Парторис и да ги превърне в част от своята пъклена армия. Така Корвус отново е принуден да геройства и да громи легионите на мрака...

Толкова по въпроса за сюжета на играта. Все пак не искам да ви отнема удоволствието да се запознаете сами с магическата история. Ще се срещнете с най-различни раси - елфи, земноводни същества Систра, насекомоподобните същества Т'чекрик, които напомнят на нещо средно между човек и буболечка от филма "Звездни рейнджъри", горгони, харпии...

Друг хубав момент в играта е, че се опровергава първоначалната информация, че няма да има босове в края на всеки епизод на играта. Големи гадове има, направени са с много фантазия и са достатъчно страховити. Признавам си, че убих някои от тях по нечестния начин, тоест с чийтове.

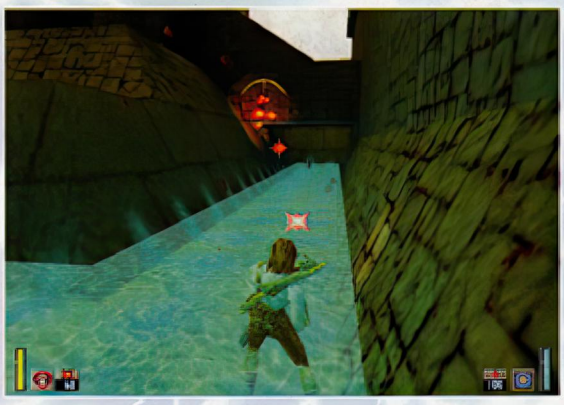
Графиката на Heretic 2 е изключително приятна. Въпреки че е third person view, в играта е използвана

AntCom TRADING
БУЛ. ПАТРИАРХ ЕВТИМИЙ № 36
Вх. А, Ет. 3, Тел.: 88 34 76
GSM: 088 808 211
ЗАПИС НА CD + TDK
КОМПОНЕНТИ
INTERNET
НАЙ-НИСКИ ЦЕНИ

графичната платформа на Quake 2

с някои подобрения. Тук вече може да се види динамично осветление, отблясъци от факли, пушеци, мъгли, водни пръски и т.н. Макар да не може да се мери по качество на графиката с Unreal, Heretic 2 е галеща окото игра.

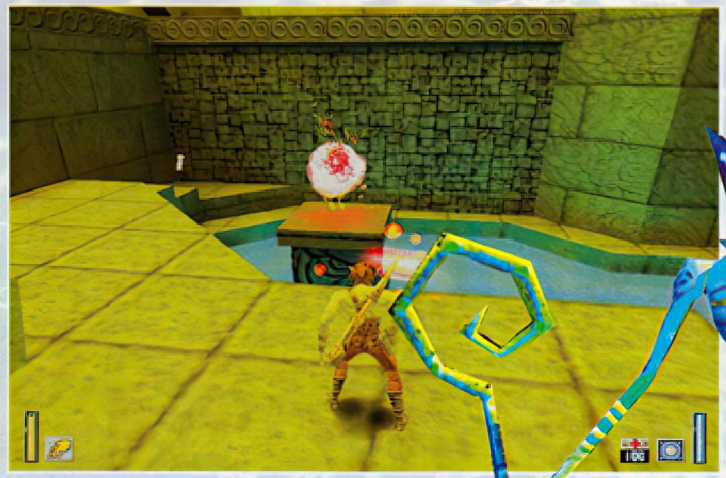
Много добре са направени и движенията на героя. Корвус се мести изключително реалистично и отстъпва на Лара Крофт само в гръдната обиколка :-). Героят може да спринтира, да прави салта, кълба, да се катери по стени и въжета, да се гмурка по в езера и канали. Освен всичко друго той може да използва своето копие не само като оръжие, но и за овчарски скок. Арсеналът му се състои от магии с различна степен на смъртоносност. Освен тях той може да използва познатата от първия Heretic магическа картечница Hellstaff или лък, който стреля с два вида базуко подобни стрели. Създателите на Heretic 2 са въвели и така наречената



отбранителна магия

С нея Корвус може да се защитава, ако е обкръжен от много страни и не може да обстреля всички противници. Отбранителните магии обикновено поразяват всички опоненти, които са в непосредствена близост до героя. Използването им обаче изисква незначителна промяна на навиците и рефлексите, ако сте страстен почитател на Quake 2 или Tomb Raider. Но с хубавото винаги се свиква бързо. А Heretic 2 е от най-хубавите неща, които са се случвали на геймърите напоследък.

Момчил Милев



DESCENT 3

След близо двегодишно чакане най-накрая Descent 3 започна да се приближава към датата на своето публикуване. Според предварителните информации от Outrage Software пълната версия на играта ще бъде издадена в началото на март. Наличието на демо (на CD-то към януарския брой на PC Mania!) подсказва, че тези намерения на програмистите вероятно ще се сбъднат.

Прави впечатление, че Descent 3 не се разработва от Parallax Software, а от сравнително неизвестната фирма Outrage. Това обаче е само на пръв поглед, защото преди година Parallax се разцепи на две части и Outrage е именно една от двете нови фирми. Иначе самата работа по играта е започната още през 1996 г., което прави Descent 3 достоен конкурент на Unreal и Ultima 9 за титлата "Най-дълго разработвана игра в историята на компютрите"! Дано само усилията да си заслужават, защото Descent 3 със сигурност е една от най-очакваните игри през 1999 г.

Първият поглед върху част от нивата на бета-версията показва, че геймърите трябва да се подготвят за две неща -

страхотна игра и сериозен upgrade!

Outrage са си направили труда да разработят собствена графична система за Descent 3 и според мен тя е много сполучлива. Специалните ефекти са поне на нивото на Unreal и нищо чудно в следващите месеци да видим доста други игри с Descent 3 engine! По отношение на самата игра също има сериозни нововъведения. В Descent 3 за пръв път ще има нива на открито (според програмистите те няма да имат нищо общо с познатите игри от типа на Hellbender, а ще предлагат "съвсем ново изживяване"), роботите изглеждат меко казано страхотно и са с подобрен изкуствен интелект, броят на оръжията е увеличен, а за multiplayer-играта няма смисъл да си говорим - Descent 2 продължава да бъде сред най-добрите мрежови игри и до днес, така че и продължението едва ли ще разочарова точно в това отношение. За съжаление суперлативите за Descent 3 трябва в голяма степен да се отнасят и за вашето PC. Официалните системни изисквания са P200 с "добър 3D-ускорител". Горчивата истина е, че на машини в процесор под Pentium II 300 ще гледате нещо като серия от отделни картинки, а под "добър 3D-ускорител" авторите разбират Voodoo 2, Riva TNT, Voodoo Banshee, ATI Rage128 и други от този клас. Наличието на 64 MB RAM също е абсолютно задължително, а впечатлението ми от първите нива на бета-версията е, че 128 MB са повече от желателни, за да не се стига до непрекъснати дозареждания на текстури от твърдия диск по време на нивата. Това обаче може и да се промени до излизането на окончателната версия, така че нека се въздържим от прибързани заключения.

Никола Дърпатов

3D-екшън
с бомбастична графика

производител

Outrage/Parallax Software
www.outrage.com

изисквания

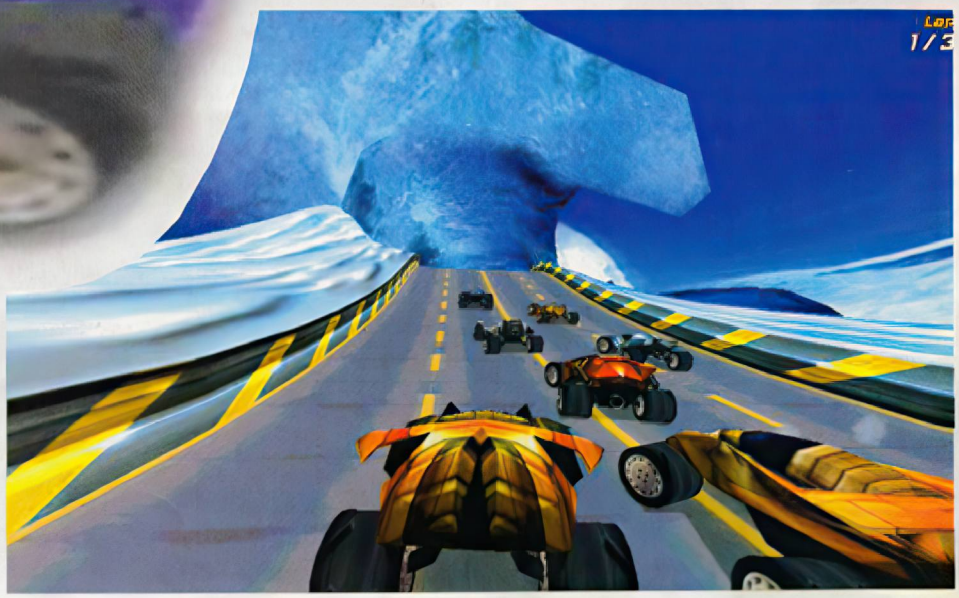
Pentium II 300 MHz,
3D Video, 64 MB RAM

mad trax

Различни са критериите, според които дадена игра може да бъде определена като много добра или посредствена. Важни са както графиката и звуковите ефекти, фантазията и чувството за хумор на авторите, така и добрата маркетингова стратегия, но те не са достатъчни да обяснят цялостното удоволствие от играта, което в крайна сметка ще накара потребителя да похарчи за нея някой долар или просто да я отмине с презрение. В тази връзка ми е трудно да кажа какво би могло да накара редовия и разглезен през последните месеци от всевъзможни визуални благини геймър да се задържи повече от петнайсетина-двадесет минути пред компютъра с Mad Trax.

Новата творба на френската фирма Rayland Interactive е поредната игра, в която ще се сблъскате със странни представи за автомобилните състезания на бъдещето.

В случая на разположение имате осем еднакво ръбести на външен вид "хлебаркомобила" (адски приличат на хлебарки!) с интересни имена като "rind05", "pep40", "zz10" и т. н. Но освен външната им прилика, няма никаква разлика и в характеристиките им - т. е. ще имате уникалната възможност да карате



еднакво грозни, еднакво бързи и еднакво лесни

за управление коли, които за сметка на това са много устойчиви на всякакви външни влияния. Ако имате голямо желание, налице е възможността да направите вашето возило по-тромаво, по-бавно, по-трудно за управление и т. н., което няма голям смисъл, защото ефектът от тези промени е почти нулев. Утехата ще намерите на сайта на фирмата-производител - оттам ще можете в скоро време да си свалите нови коли - сигурно си представяте как ще изглеждат :-) Колите са доста маневрени и лесни за управление, но това не помага особено в надпреварата, защото вашите опоненти прибягват до мръсни трикове, за които ще стане дума след малко.

Не случайно играта е кръстена Mad Trax. Пистите (10 на брой), по които ще се движите, са изключително приятна и запомняща се гледка, но в крайна сметка това е екшън-игра и съзерцаването на красиви пейзажи обикновено не води до успех в този жанр. Имената на пистите ("Kezaq", "Hdasz" и др.) са също така забавни, както и тези на превозните средства. За радост релефът им е доста разнообразен, така че ви чакат множество скокове, лупинги и остри завои, в които ще видите какво може вашият "хлебаркомобил".

В Mad Trax имате възможност да поставите рекорд за време, можете да се състезавате на единична писта по ваш избор или да участвате в шампионат на всички писти. Не споменавам вълшебната дума "multiplayer" - просто такъв няма. За сметка на това ще можете да се насладите на игра за двама на един компютър, наречена дуел, която е с доста съмнителни качества от гледна точка на удоволствието и не може да замести истинската надпревара в мрежа със 7-8 истински опоненти.

Освен това разполагате с оръжия, но не по всяко време, а ще трябва да си ги намирате на определени места по трасетата под формата на различни Pick-ups - 3 на брой - самонасочващи се, неуправляеми ракети и мини. По същия начин ще се сдобивате и с други екстри като реактивен двигател и броня, която ще ви спаси от озлобените противници зад вас. Неприятното е, че не може да вземате повече от един Pick-up наведнъж, така че се налага добре да си направите сметката кога какво ви трябва, а идеята да направите ед-

графика	звук	оценка
75	60	50

Футуристично екшън-рали

производител

Rayland Interactive
www.rayland.com

изисквания

P166, 32 MB, Win 95/98, 3DFx/Direct3D - 4 MB

на обиколка на пистата, да се въоръжите до зъби и да разбиете цялата останала пасмина просто я забравете. Още повече, че превозните средства, с които разполагате вие и компютърните ви опоненти, са трудно разрушими и се държат изключително устойчиво на пътя. Единственото нещо, което може да постигнете с и без това оскъдното въоръжение, е да преобърнете противника пред вас с някоя ракета и да се надявате да успеете да се откъснете достатъчно, така че да не ви се случи веднага след това същото. В този смисъл искам да отбележа, че Mad Trax е от игрите, в които не е от особена полза да се опитвате да водите непрекъснато колоната, защото компютърните опоненти използват и най-малката възможност да ви разкажат играта с ракети. Доста по-изгодна тактика е да се дебне от втора позиция, а челните места да се атакуват чак по време на последната обиколка.

Системните изисквания също са доста забавни! От всички възможни 3D-ускорители програмистите са избрали да поддържат

само Matrox G200 и Voodoo

(всички модели). Това доста странно обстоятелство ме навежда на мисълта, че целта на Rayland Interactive е била преди всичко да се създаде игра, която да представя чудесните графични възможности на гореспоменатите карти, но не и да се представи на геймъра продукт, който ще го грабне с нещо друго. Вероятно това е и причината за липсата на какъвто и да е било софтуерен режим и за любопитните бъгове при използването на всякакви други 3D-ускорители. Неща като внезапно изчезващи писти или любимото гмуркане в околните текстури са често срещано явление и правят смислената игра почти невъзможна.

А иначе за собствениците на гореспоменатите 3D-карти Mad Trax си остава едно доста прилично направено 3D-рали, което предлага бомбастична графика и не дотам изпипан геймплей.

Владислав Маринов

ТОВА СА ИСТИНСКИТЕ КОМПЮТРИ!

Pentium II Celeron 450MHz 128k	CPU Pentium II Celeron 333Mhz
Video Card Riva TNT 16MB	Video Card Intel 740 AGP
Monitor CTX 15" (Toshiba кинескоп)	Color Monitor 14"
Motherboard Intel BX (100 MHz)	Motherboard LXe98
RAM DIMM 64 MB 8ns PC100	RAM DIMM 32 MB
HDD 5.1 GB Quantum EL	HDD 2.5 GB Quantum EL
CD-ROM 36x	CD-ROM 36x
Sound Blaster Creative AWE64	Sound Card Shuttle
Mouse Logitech + Pad	Mouse + Pad
Keyboard Win'95	Keyboard Win'95
Case Big ATX	Case Mini

ПРОЦЕСОРИ PENTIUM II НА АТРАКТИВНИ ЦЕНИ

PC Supp

за въпроси: 963 10 86, 66 9124; посещения: "Латинка" 40

BIO FREAKS

Биткаджийските игри, както и jump&run-ите, не се радват на голяма популярност за PC. Това е и причината за много хора (основно на Запад) да си купуват Playstation или N64, за да могат играят любимият си тип игри, които не изискват голямо напрягане на мозъчните клетки, а основно бързи рефлекси. Достатъчно е да спомена някои суперхитове за Playstation като Tekken 3, Dead Or Alive, Soul Blade, Street Fighter EX и Star Gladiator, за да разберете какво се играе на конзолите. При PC нещата обаче стоят по-различно – поради факта, че за повечето игри не могат да се намерят разпространители (всички конзоли и повечето фирми, които разработват игри за тях, са японски, а японците нямат сметка да подбиват печалбите от видеоигрите си като ги конвертират за персонални компютри) и заради ниските продажби PC-пазарът остава беден на fighter-games. След доста приличната Last Bronx и Mortal Kombat 4, която за съжаление не успя да постигне успеха на предшествениците си, няколко месеца в този жанр зейна дупка, която беше запълнена едва наскоро с появяването на BioFreaks на Midway.

BioFreaks излезе от два-три месеца за N64 и Sony Playstation и отзивите за нея не бяха особено ласкави, но нека все пак не забравяме, че там конкуренцията в жанра наистина е люта. За сметка на това за PC няма никаква конкуренция и затова на привържениците на този тип игри може би ще им е интересно да научат с какво точно се отличава BioFreaks от излезлите досега fighter-и.

Действието се развива в недалечното бъдеще. След т.нар. техноиндустриална гражданска война, САЩ са се разпаднали, а 50-те щата са се превърнали в частни територии на могъщи корпорации.

Компютърните технологии, биоинженерството и кибернетиката се развиват с такива бързи темпове, че конкуриращите се фирми започват да се занимават с неконтролируем и безогледен шпионаж на чуждата продукция.

Докато правителството се мъчи да запази контрола над държавата безскрупулната финансова политика на гигантските корпорации довежда икономиката до пълен колапс. Във време, в което Уолстрийт е отдавна забравено понятие, правителството е банкрутирало и фактически цялата власт се намира в ръцете на технологичните суперконцерни, се ражда Нова Америка.

Ако се питате защо авторите са нарекли играта BioFreaks (което се превежда био-изроди), ето го и обяснението: F.R.E.A.K.S. означава Biological Flying Robotic Enhanced Armored Killing Synthoids. Най-просто казано, въпросните biofreaks са всъщност мутантите, произведени от големите корпорации, а битките помежду им най-вероятно се водят, за да се реши спора за първенството в индустриалния свят.

BioFreaks прилича по много неща на Mortal Kombat 4 и това не е учудващо, като се има предвид, че и двете игри са правени от Midway. В началото ще можете да изберете един от четирите режима на игра – Arcade (играе ролята на нещо като кампания в играта), VS Mode (режим за схватка между двама играчи на един компютър), Team Battle (избран от вас отбор бойци срещу същата бройка компютърни опоненти) и Survival (единичен бой срещу избран от вас противник).

Когато отидете на екрана за конфигуриране на клавишите, ще забележите първите разлики с излезлите досега за PC биткаджийски игри – освен клавишите за странично движение, дясна и лява ръка и десен и ляв крак, тук ще имате на разположение стрелба и летене. Това може би е най-интересната характеристика в играта, защото с отделен бутон за стрелба тук боевете от разстояние и редовното използване на щитове са задължителни елементи от всяка битка. Ако не включите навреме щитовете си, противниковият играч ще ви напълни с олово, огън или киселина за части от секундата. Най-атрактивното нещо в BioFreaks, което виждам за първи път в игра от този тип, е летенето – всеки от бойците в играта разполага с jet pack, който му позволява да се носи за няколко секунди из въздуха и да обстрелва оттам опонента си или пък да прилага специални атаки, които могат да се изпълняват само в този режим. След като енергията на летателното ви приспособление се изхаби, ще тупнете на земята и за да се възнесете отново във висините, ще трябва да изчакате то да се презареди.

В BioFreaks има осем бойци, които, меко казано, изглеждат странно. Всеки от тях е натъпкан до дупка с био-механични екстри, които трябва да му помогнат да си осигури победа над опонентите.

графика	звук	оценка
71	52	70

Екшън от типа на Мортал Комбат

производител

Midway
www.midway.com

изисквания

Pentium 166,
16 MB RAM, 3D Video

Още в първите минути, когато пуснах играта, ме обзе странното чувство на déja vu – вече бях виждал подобни изроди в много други игри или пък във филми... Това, разбира се, не означава, че те не изглеждат феноменално с плавните си анимации и изразителните физиономии, които се променят според ситуацията. При изграждането на 3D-моделите на героите е използвана технологията skin mapping, благодарение на което в BioFreaks играчът няма да се натъква на нескопосани и ръбести тела. А сега да ви представя и самите бойци... Те са:

Bullzeye (смесица между Дюк Нюкем и герой на една доста неуспешна fighter-игра преди повече от две години)

Delta (моята любимка; екзотична красавица с два меча, която прави фрикасе от противниците си)

Sabotage (пълно копие на безстрашната Васкес от "Пришълците")

Purge (истерично създание, вместо ръце има нещо като сгъваеми вентилатори, които освен за мелене се използват и за бълване на огън)

Ssapo (грозен, мастит, малоумен мутант, рядко пропуска случая да повърне преди или след бой и разчита най-вече на големите си размери)

Zipperhead (истински "красавец", с когото явно са злоупотребили по време на конструирането му; един от най-опасните противници)

PsyClown (явно фен на "KISS", това приятелче се е дегизирало както подобава след излизането на албума Psycho Circus) и

Minatek (свръхтехнологичен минотавър, размахва гигантски боздуган и обстрелва опонентите си с ракети).

Всеки от бойците има определен набор от стандартни и специални удари, които няма да публикуваме, защото винаги можете да ги видите по време на игра при натискане на F1. В BioFreaks няма fatalities, но за всеки един герой има по една атака, която убива моментално противника. Най-забавното в играта е, че всеки от осемте biofreaks може да използва обида (taunt) по време на битка – Delta ще покаже апетитното си задниче, а пък Ssapo ще започне да прави физиономии.

За разлика от Mortal Kombat 4 си имаме работа с наистина триизмерна игра. Тук стигаме и до най-интересната и уникална особеност на BioFreaks – арените, на които са провеждат боевете. Всеки боец има своя собствена арена и всички са интерактивни. Това ще рече, че в някои от тях има платформи, на които ще можете да се качвате (прелитайки), други са заобиколени от лава или киселина, трети разполагат с пещи, които могат да ви изгорят или неща, които могат да ви смелят (напр. вентилатори) и т.н. Нещо наистина уникално!

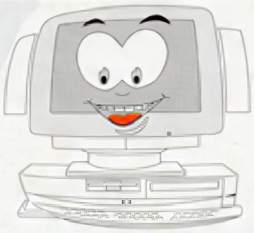
Графиката е прекрасна и множеството фази на анимация на бойците правят движенията им изключително реалистични. Тук трябва да спомена, че е задължително да притежавате ускорител, ако искате да играете Biofreaks.

Играта е порядъчно кървава и често ще можете да откъснете нечия ръка по време на бой или пък дори да съсечете противника си на две.

Звуците са характерните за този вид игри ръмженета, писъци и стонове и няма ви изненадат с нещо по-необичайно. Музиката е доста добра и епичното ѝ звучене е приятно изключение от задължителния рок, който сме свикнали да чуваме в този тип игри.

С изключителното разнообразие на движения за всеки герой, интерактивните 3D-арени и възможността за летене, BioFreaks е задължителна за всеки почитател на този тип игри. Наистина тя има и доста недостатъци, но не смятам, че ще ѝ отделите толкова време, че да ги забележите всичките.

Никола Икономов



ИНТЕРНЕТ КЛУБ "БРАЙТ"

Powered by SpectrumNET®

ул. "Люлин планина" 33, тел.: 951 54 84

В приятна обстановка, на ниски цени:

- Безпроблемно сърфиране из Интернет!
- Отлична скорост на достъп!
- Месечни абонаменти, специални отстъпки!
- Индивидуални занимания с тези от Вас, които сега навлизат в света на Интернет!

За Вас сме подготвили отлична техника-Пентиум II / 400 MHz!

War of the Worlds

В последно време светът на стратегиите в реално време е доста пренаселен. Игрите от типа на Warcraft, Starcraft, Dune 2000, Mechcommander, KKND 2 и Rage of Mages общо взето експлоатират една и съща изтъркана схема. Всички те попадат в така наречената категория "C&C clones" или клонинги на класическия хит Command & Conquer на фирмата Westwood Studios.

В повечето случаи формулата е една – събираш ресурси, строиш фабрики, произвеждаш бойни единици, развиваш възможностите им за атака и отбрана, след което разбиваш базата на врага. Разликата в повечето случаи е само в това дали двубоят протича в миналото, настоящето или бъдещето. Независимо дали геймърът ще обучава рицари, танкисти или пилоти на космически кораби, независимо дали ще развива по-добри магии, по-далекобойни оръдия или по-разрушителни бластери, играта рядко се отклонява от шаблона.

графика	звук	оценка
74	92	71

нелинейна стратегия в реално време по романа на Хърбърт Уелс

производител

Rage Software
GT Interactive
www.rage.co.uk

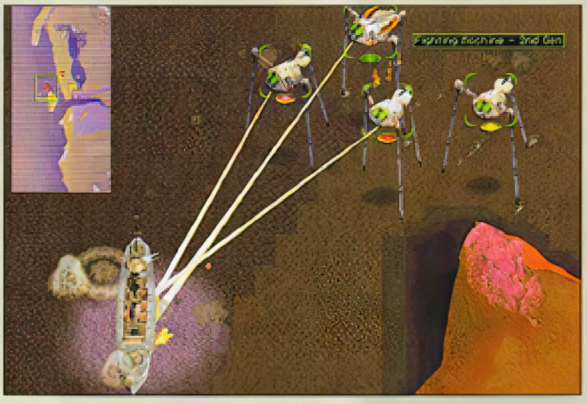
изисквания

P133, 32 MB,
Win 95/98, DirectX

Точно затова стратегиите в реално време са неангажиращи, лесни за овладяване и жънат невиждан успех в геймърските среди.

The War of the Worlds обаче е доста нетрадиционна игра за този жанр. Представлява нещо средно между класическа стратегия в реално време и игра от серията X-Com на фирмата Microprose. Създателите на The War of the Worlds са нарекли схемата си

нелинейна стратегия в реално време



Но затова малко по-късно след като ви разкажа за какво се борите...

Сюжетът на играта е правен по културовата новела на Хърбърт Уелс "Война на световете", която пресъздава първото в историята на научната фантастика извънземно нашествие на Земята. Действието на The War of the Worlds започва към края на миналия век във Великобритания. Поданиците на Обединеното кралство живеят в охолство и безгрижие. Ненадейно тяхното самодоволно съществуване е нарушено от неопровержимо доказателство, че хората имат братя по разум във Вселената. Капсула с извънземен произход се приземява или поскоро се забива насред територията на Англия. Човешки тълпи се събират, за да приветстват първите посетители от космоса...

Още с кацането си обаче пришълците ясно дават да се разбере, че не идват с мир. Тайнствено високотехнологично оръжие покосява посрещачите. Всичко около капсулата е изпепелено. Малцина успяват да се измъкнат живи, за да разкажат истината за тайнствените инопланетяни. През следващите дни капсули на небесните агресори кацат из цяла Англия. Кралските въоръжени сили са неспособни да се противопоставят на чуждопланетния враг. Гигантските бойни машини на пришълците прогарят с невидимите си лъчи и най-дебелите брони на първобитните английски танкове. Още от самото начало битката изглежда почти загубена...

Космическите душмани на човечеството

Всъщност са обитатели на планетата Марс. Те се опитват да напуснат своя умиращ свят, да колонизират Земята и да заграбят нейните ресурси. Най-ценният ресурс обаче се оказват самите хора. Въпреки че са високоинтелигентни същества (с вид на октоподи), марсианците се хранят с човешка кръв. Затова те предпочитат да ловят земните обитатели, вместо да ги убиват. Съдбата на пленниците е зловеща – затворничество в човешки ферми, угояване и смърт чрез кръводаряване.

Така започва действието на The War of the Worlds. По принцип играта малко се различава от новелата на Хърбърт Уелс. В оригинала хората са безсилни да се противопоставят на извънземната агресия. Единственото нещо, което успява да спре марсианците, се оказват вирусите в човешката кръв, смъртоносни за неимунизираните пришълци.

Създателите на The War of the Worlds изглежда не са изпаднали във възторг от перспективата да превърнат играта си в бактериологична война. В геймърския вариант британските въоръжени сили не са чак толкова безобидни и оказват яростна съпротива на извънземните врагове. Макар с цената на многобройни жертви те все пак успяват да взривят по някой от футуристичните "танкове" на марсианците. Ще съумеят ли хората да

парират технологичното надмощие на чуждоземците с числено превъзходство? Опитайте The War of the Worlds и ще разберете. Бойните действия между двете страни се водят на територията на цяла Великобритания. Страната е разграфена на сектори, които могат да бъдат завземани от всяка враждуваща фракция. Първоначално марсианците владеят само Шотландия, а англичаните – почти всички останали територии. В продължение на първата седмица от играта чуждоземни капсули се приземяват из северната част на Обединеното кралство и безпроблемно я завладяват. Въпреки това обаче по-голямата част от страната си остава човешко владение.

А сега да се върнем на "нелинейната стратегия". Войната между хора и марсианци се развива в два режима – стратегически и тактически. При стратегическия режим можете да придвижвате войските си между отделните зони, да изграждате нови инсталации, да строите нови бойни единици или да развивате нови технологии. Действието се развива в реално време. Ако играете с марсианците, то се отчита с въртящо се земно кълбо, по подобие на първите две игри от серията X-com. В случай, че изберете хората, то се измерва с часовник в ретро-стил. Играчът може да избира кога да строи, кога да мести, кога и къде да напада. Можете да ударите врага си денем, нощем, да издебнете, когато някоя от зоните му е оставена без защита, изобщо можете да правите всичко, каквото се роди в стратегическия ви ум.

Битките се водят в така наречения тактически режим. Това в общи линии е класически вариант на стратегията в реално време от типа Command&Conquer – силите на атакуващата страна се опитват да избият бойните единици на отбраняващия се и да унищожат всички негови сгради в съответната зона. Има обаче няколко малки, но изключително съдбоносни разлики. Най-важната от тях е, и двете страни не могат да придвижват подкрепления от други сектори, докато трае битката. Просто всяка от тях трябва да се справя с наличните ресурси. Нападателят не може да изгражда свои сгради в зоната, преди да свърши сражението. Защитникът пък не може строи бойни единици. Като капак на всичко във The War of the Worlds няма функция savegame. Отделните игри се запазват под формата на кампании, които автоматично се записват, когато геймърът излезе в Windows. Така че, ако сте свикнали да зареждате при всеки грешен ход, се откажете отсега.

Иначе играта е много добре нарисувана. The War of the Worlds е

изцяло триизмерна

– както теренът, така и бойните единици. Графиката е изключително пъстра с 16-битов цвят. Благодарение на динамичното осветление можете да водите битка в слънчев ден, безлунна нощ, мъглива сутрин или сумрачна вечер. Нощните сражения са изключително ефектни. Ако изберете хората, ще можете да се порадвате на светлините от фаровете на всяка ваша бойна единица. А ако предпочетете марсианците, тогава целият екран минава в зеленото гама, сякаш гледате през нощен визьор. Интересно хрумване е, че вражеските бойни единици нанасят поражения не само една на друга, но и на обкръжаващата среда. Топлинният лъч на марсианските бойни машини предизвиква горски пожари, подпалва цивилни сгради и оставя димящи кратери по земята.

Звукът на играта няма да ви разочарова. Той също е пространствен, стига да имате съответната звукова карта. Използвана е технологията Dolby Surround. Озвучаването на The War of the Worlds е взето едно към едно от музиката към едноименния филм, която след създаването си през 1978 г. близо 6 години не слиза от британските аудиокласации.

Така че, ако сте страстен поклонник на култови ретропарчета и имате нерви за времегубещи стратегически игри – "Война на световете" ви очаква с отворени обятия.

Момчил Милев

MYTH II

THE SOULBLIGHTER

За първата част на играта MYTH: FALLEN LORDS се изписаха какви ли не суперлативи; въпреки всичко това си беше една доста опростена имитация на Warhammer: Shadow of the Horned Rat! Все пак очевидно продажбите са били достатъчни, за да оправдаят пускането на 24 допълнителни мисии, които кой знае защо са нарочени за изцяло нова игра под наименованието Myth II: The Soulblighter. Наистина първоначалните сведения даваха надежда за действителни новости (като например създаването и използването на укрепления) – за съжаление това не стана. Добавени са единдва нови units, колкото да не е без хич, но единствената реална разлика май се забелязва само при развитието на сюжета между различните мисии.

В първата част историята се развиваше около битката на силите на Светлината, предвождани от Крал Алрик, и силите на Мрака, извикани от света на мъртвите от Balor и неговите шестима генерали (The Fallen Lords). Сега, двадесет години след тези събития, единственият оцелял от Лордовете на Мрака – The Soulblighter, повежда нова битка срещу Крал Алрик и неговите поданици.

Играта поддържа single/multiplayer режими; логично в multiplayer можете да играете както на страната на живите, така и на страната на мъртвите – които определено са доста по-силни. За single игра разполагате само с кампанията на силите на Светлината от 24 мисии като сюжетната връзка между различните мисии се осъществява от кратки анимации. За съжаление точно тези анимации са направени явно доста набързо и са съвсем мърляви и безинтересни – тук разликата между тази игра и между втората част на Warhammer: The Dark Omen е астрономическа! За щастие клавишът Esc действа безотказно... Пак за щастие

графиката при самите битки е значително по-добра

разполагате с истински 3D-терен, който може да се върти, плъзга, отдалечава, намалява – изобщо можете да правите всичко, за което се сетите. Придвижването на камерата може да се извършва както от клавиатурата, така и чрез мишката. Препоръчвам ви обаче да изключите опцията за мишката, освен ако действително не сте станали много-много печени в играта – в противен случай тъкмо в разгара на битката някое неволно преместване на курсора с един-два милиметра ще ви изпрати да гледате под опашката на някой кон докато през това време скъпоценните ви войници ще духат яко супата.

И пак за съжаление – наистина теренът и всички негови детайли са изобразени изключително добре, но самите войски са направо като дървени – особено мечоносците (warriors) се движат като че ли са глътнали бастуни... добре де, може и малко да съм пристрастен – все пак не е чак толкова лошо!

Изниква логичният въпрос защо, по дяволите, се занимаваме изобщо с тази игра при толкова много недостатъци? Отговорът е – като започне патакламата, няма да имате много време да гледате графиката! Може анимациите между мисиите да са постни и безинтересни, може и войниците да се движат като оловни човечета – но поне в single play мисиите са доста трудни и завладяващи. Не разполагате с кой знае какво разнообразие от войскови единици – имате warriors, berserks, bowmen, journeymen, dwarves и по някой и друг magic-user. Обикновено сте в доста неизгодно числово съотношение и дори на най-ниската степен на трудност (timid) няма да стигнете надалеко, ако не успеете да принудите врага да се бие при изгоден за вас терен

графика	звук	оценка
76	45	70

RTS със средновековен сюжет

производител

BUNGIE SOFTWARE

изисквания

P 133, 16 MB RAM, 3D Video suported

и условия. В много от мисиите бързината ще е от съществено значение – ако се замоткате и не успеете да си изпълните бързо целите, ще бъдете пометени от безбройни вълни undeads. Няма да стигнете далеко и ако не си направите труда да се запознаете с противниковите units и с техните силни страни и слабостите им. Хубавото е, че в CD-то с играта е включен както tutorial, така и сравнително подробно ръководство в html формат (като при Settlers III). Принципното положение при почти всички units е наличието на алтернативна атака (special action); често пъти ще постигнете много по-добри резултати от алтернативните атаки, отколкото с конвенционалните бойни средства. Типичен пример са джуджетата (dwarves) – тяхната "нормална" атака включва запращането към врага на гърнета, пълни със взривна смес – една-единствена умело метната "бомба" може да изтреби цял "взвод" противници. ОБАЧЕ – същите гърнета може и да не бъдат хвърляни, а да се заложат като "мини" по земята; например може да минирате някой тесен проход и да се опитате да примамите колкото е възможно по-голяма част от врага в него... следва едно голямо "Во-о-от" и ако сте си направили добре сметката, може изобщо да останете без противници! И още нещо – помните ли поговорката "Хитрата сврака – с двата крака"? Силите на мрака имат едни много досадни units – "wights", които умират да си изпълнят коронния номер – да се намърдат в средата на мелето с вашите войници и да се самовзривят – след което най-често остават само глави, крака и ръце! Една умело метната бомба обаче може да предизвика истинска верижна реакция и цяла касапница сред противника, ако успеете да взривите поне една wights, докато още се намира сред собствените си хора... oops... исках да кажа "не-хора"! Същия резултат можете да постигнете не само с бомба, но и със запалителна стрела – всеки от вашите bowmen разполага с по една-единствена такава стрела; те ще бъдат абсолютно безполезни, ако се опитате да ги използвате сред скали и блата или в дъждовно време, но при подходящи климатични условия и терен могат да предизвикат сериозни поражии. Не забравяйте, че един добър пожар може и да "отреже" основния отряд вражески войници и да ви даде възможност да се измъкнете "под носа му" и набързо да си изпълните поставените цели. Последното, което също на всяка цена трябва да имате предвид, е, че бомбите и стрелите трудно могат да "различат" кой от войниците е приятел или враг и поразяват наред – най-неприятното нещо, което може да ви се случи, е някое от джуджетата точно преди края на мисията да реши да прояви самоинициатива и да метне последното му останало гърне по някой нещастен противник-самоубиец.

Обикновено след подобно действие ще се наложи да прибегнете до онази вълшебна команда "load", ако не и до "replay mission"!

Myth II: The Soulblighter е сравнително добра wargame, но поне на мен Warhammer: Dark Omen ми беше значително по-интересна, а и възможностите бяха доста повече. Все пак – ако нямате нищо друго под ръка, можете да ѝ заделите няколко дни.

Ник Мортимър

Запис на CD-R (TDK) 5 $
Игри, Енциклопедии, Софтуер
ул. Раковски 203, тел. 669 018
не губете данни

GRIM FANDANG

Първо: обичайното предупреждение – НЕ ЧЕТЕТЕ тази статия, ако не искате да си развалите удоволствието от играта!

Второ: действието в Grim Fandango е dumbproof – каквото и да правите, не е възможно да стигнете до задънена улица и да се наложи да започнете отначало или пък от някой по-ранен savegame. Ако пропуснете някоя реплика в разговорите, също не се безпокойте – можете да повтаряте до безкрайност един и същи диалог, докато изчерпите абсолютно всички възможности.

Трето: настоящият solution няма да ви даде отговори и на въпроси от типа "Как да изляза от зданието?".

Четвърто и последно: Някои от изреченията в тази статия ще ви прозвучат тъпо – например "Използвайте еди-какво си върху еди-кой си". На практика това означава, че ще поставите Мани с лице към събеседника му, ще извадите въпросния предмет от inventory-то си и ще натиснете клавиша за действието "use". Наистина е тъпо, но самият интерфейс на играта е с доста ограничени възможности!

ГОДИНА ПЪРВА

The poisoning: Играта започва в офиса на Мани, където получавате съобщение за масово хранително отравяне. Прочетете съобщението и се насочете към гаража. Опитайте да си намерите шофьор, като разговаряте с механика Glottis. Ще бъде цяло чудо, ако успеете, но не се отчайвайте. Вземете work order и го предайте на секретарката да го внесе при шефа за подпис, след което можете да напуснете сградата. Преминете в страничната улица и се покатерете по въжето. Влезте през прозореца в офиса на шефа, използвайте компютъра и съобщете на Ева да подпише ордера вместо вас (т. е. вместо шефа ви, разбира се). Върнете се по обратния път, вземете подписания ордер и действайте!

Getting a better client: Върнете се в офиса си, вземете колодата карти (ако не сте ги взели по рано), идете при секретарката и "използвайте" колодата върху терминала на пневматичната поща. Слезте във фоайето и си отбележете оплакването от системата за пневматична поща (чудно, а?). Излезте на улицата и посетете фестивала. Разговаряйте с клоуна и получете ДВА ненадути балона. Върнете се в зданието, влезте в packing room и използвайте балоните на червения и на синия шланг, след което можете да се върнете в офиса си и да използвате готовите балони върху терминала си на пневматичната поща. Сега вече слезте отново долу в tube switching room. Застопорете ключалката и разговаряйте отново с демона. Не пропускайте да приберете пожарогасителя, въпреки че няма да може да го използвате поне засега. Излезте от стаята и веднага се върнете обратно. Използвайте перфорираната карта върху червената тръба. Хоп – и готово – ето ви нов, при това първокласен клиент... поне на теория. Сега вече единственото, което можете да направите, е да влезете в офиса на шефа, след което най-безцеремонно ще бъдете изритан от работа.

The revolution: Намирате се в офиса на Glottis; почукайте на вратата и изразете решимостта си да разберете какво точно става в Department of Death. Скоро след това ще се озовете в headquoters, където ще можете да разговаряте със Salvador и да приемете възложената ви за изпълнение задача. Посетете отново фестивала за трети балон (този клоун изглежда много търпелив). Вземете и малко хляб от палатката до клоуна, след което може да започнете да изпълнявате задачата на Salvador. Покатерете се отново по въжето (от страничната улица), влезте пак в офиса на Don Copal и ударете три пъти боксовата круша. Вземете изпадналия mouthpiece, а от чекмеджето приберете парчето корал. Обратно на перваза отвън на прозореца и отрежете въжето с корала, а след това го използвайте да стигнете до покрива. Отидете до вентилационната шахта и използвайте балона (с формата на котка) и хляба (в този ред). Сега вече можете да вземете яйцата и да се върнете обратно в гаража при Glottis. Използвайте mouthpiece на Fill-a-Dent, използвайте mouthpiece отново да снемете собствените си отпечатъци от зъбите; бързо в страничната алея и използвайте синьото око, стената и яйцата върху Salvador (припомнете си т. 4 от увода). За последно използвайте mouthpiece върху Ева и ще можете да напуснете града.

Glottis Hearth: Ще се озовете във вкаменената гора и ще станете свидетел на възмущението на Глотис, който ще изтръгне сърцето си и ще го захвърли насред гората. Колкото и да ви е тъжно, все още обаче ще имате нужда от шофьор, така че вземете от земята един голям кокал, хвърлете го по мрежата на паяците и използвайте косата си върху мрежата. Вземете сърцето и го използвайте върху Glottis.

El Marrow: Намирате се в Bonewagon. Преместете се в дясната част на екрана при странната машина. Използвайте количката, за да се движите напред и назад сред шлангове. Всеки от шлангове командва по една помпа на tree marrow extractor и трябва да синхронизирате двойките помпи от всяка страна на дървото. Просто блокирате по една помпа от всяка страна и я отблокирате, точно когато втората помпа започва да работи. Целта е дървото да започне да се тресе... обаче не е достатъчно...

Спрете устройството и Glottis ще се покатери на дървото да предизвика допълнителен дисбаланс. Включете устройството отново.

This way to Rubacava? Излезте от Bonewagon, вземете пътепоказателя и го занесете до гората на NW. Където и да поставите знака сега, той ще показва все ново направление.. хе, хе... Всъщност знакът ще се върти, защото винаги ще показва една и съща точка на земята... Когато успеете да я определите съвсем точно, ще се отвори входът към пещерата. Влезте вътре, отидете при знака и го използвайте за да вземете ключа. Излезте и напуснете гората.

Busy Beavers: Върнете се в Bonewagon при скалите в NE. Отворете вратата и ще бъдете прогонен. Върнете се обратно през портата до края на bone dam и вземете трите кокала. Тръгнете по пътеката вляво от моста – ще се появи бобър и ще се настани върху горната скала. Извадете първия кокал и го хвърлете в реката от tar. Извадете веднага пожарогасителя и го използвайте върху бобъра, който ще скочи след кокала. Повторете три пъти! Върнете се обратно при портата и използвайте ключа... Готово!

Welcome to Rubacava: Отидете при diner и разговаряйте с Celso. Ще получите фотография. Слезте надолу по стълбите и наляво в мъглата... Oops! След като ви спасят разговаряйте с Velasco. Ще получите port log, който може да използвате върху Celso... и хоп! Вече сте в

ГОДИНА ВТОРА

The Lambada: Вземете писмото от Salvator от масата. Слезте по стълбите и излезте от кафето, където ще бъдете спрян от Lupe. След разговор продължете надолу по стълбите... и ще откриете Meche... или поне така ще изглежда. Ще последва cutscene, след която ще сте наясно какво трябва да правите, когато разговаряте с Velasco.

Joining the Union: Първо трябва да се сдобиете с членска карта. Върнете се в Calavera Café и вземете от бара gold flake liqueur, след което разговаряйте с Charlie (в roulette room). Ще получите VIP pass и printer за билети за залагания (betting tickets). Върнете се в бара и използвайте VIP пропуска върху Glottis, след което отидете към Cat Track (използвайте лоста и ще се получи мост до там). След като влезете вътре продължете към litter room и вземете отварачката за консерви. Намерете VIP фоайето (на втория етаж), отидете до кухнята, вземете the turkey baster и чакайте докато дойде келнера. Заключете го в килера (използвайте косата си, за да блокирате вратата). След като Glottis привърши виното си се качете по стълбите, използвайте отварачката върху винената бъчва и се намърдайте вътре. Ще се озовете в избата. Качете се на мотокара и го вкарайте в асансьора. Натиснете бутона на асансьора, качете се отново в мотокара и го подкарайте напред през отвора във вратата. След като навлезете в "скритият" етаж използвайте мотокара, за да блокирате асансьора. Слезте от мотокара и натиснете лоста, който вдига "вилицата". Сега вече можете да продължите напред, докато намерите куфарчето... и готово, ето и профсъюзната ви карта!

Seaman Naranja: Върнете се в Blue Casket и идете на бара. Разговаряйте с Lola и Olivia. Отидете в кухнята и използвайте turkey baster на миялната машина. Насочете се към Toto's place и идете в задната част на колибата му. Отворете хладилника, отворете the crisper, изтичайте до Naranja's bottle и пригответе the turkey baster. Вниманието на Naranja ще бъде отвлечено от Toto – използвайте the turkey baster върху бутилката и готово – Naranja е вън от играта! Претърсете го и вземете кучешките медальони (dog tags). Бързо на покрива на Cat Track към blimp security area. Пийнете от gold flake liqueur и ще успеете да преминете през детектора. Разговаряйте с Carla. Слезте надолу до litter box room, приближете се до края на перваза и използвайте косата си на letter box, за да вземете детектора за метал. Остава само да посетите моргата. Използвайте dog tags върху някой от труповете, използвайте детектора за метал върху Membrillo, който ще открие медальоните и готово – Naranja е сметнат за мъртъв.

SeaBee Tools: Пчелите са неспокойни, затова се върнете в Blue Casket и използвайте писмото от Salvador върху тримата битници на една от масите. Вземете книгата от масата, излезте, идете при пчелите и използвайте книгата върху тях. Изглежда, че ви трябва и адвокат, затова отидете във VIP фоайето на Cat Track и говорете с Nick. Той ще си тръгне, като забрави табакерата си. Използвайте я върху Carla от blimp security desk, в резултат на което ще получите необходимия ви ключ за lighthouse. Влезте вътре и вземете забравената карта. Обратно в Calavera Café и използвайте картата върху Lupe, от когото ще получите jacket; "use" the jacket и ще намерите парче хартия. Покажете го на Toto (в Toto's place). Идете в Cat Track, използвайте принтера си за фалшиви билети за залагания и отпечатайте билет за Week 2, Tuesday, Race 6; използвайте билета върху фотофиниша (Photo Finish window). Хайде обратно във VIP фоайето и използвайте фотографията върху Nick (който вече е новият ви адвокат). Остава само да намерите Glottis.

Betting the Farm: Glottis не иска да напусне the Cat Track, затова трябва да го принудите. Върнете се в офиса си и използвайте бюрото си, за да манипулирате рулетката. Когато червената светлина светне за най-дясното колело, използвайте магнита, за да спрете топчето на друг номер. Това ще накара Bogan да затвори клуба и Glottis ще бъде изритан от Cat Track.

Следва продължение...

MAGIC & MAYHEM

Всеки уважаващ себе си любител на стратегическите игри (чиито предпочитания, повярвайте, не се ограничават с C&C и Starcraft), би трябвало отдавна да познава Mythos Games. За непросветените ще спомена само, че те са създателите на поредицата X-COM, с която загубих месеци от младостта си :-) Докато X-COM: Apocalypse се намираше още в процес на разработка един малък екип програмисти от Mythos се посвети на напълно нов проект: създаването на фентъзи стратегия в реално време, която да се различава не само от множеството клонинги на C&C, но и от поредицата X-COM. Във време, в което под стратегия в реално време всеки си представя щапукащи навсякъде малки войничета и танкчета, Mythos Games ни предлага един изключително оригинален представител на жанра, който в съответствие с модната тенденция включва в себе си и множество елементи на ролева игра. Комбинацията между тези два жанра е изключително сполучлива и няма да ви разочарова.

Magic&Mayhem е създадена на базата на излязлата преди близо 14 години игра Chaos за Spectrum и нейното продължение за Atari ST – Lords of Chaos. Ако това не е смел експеримент, здраве му кажи! Играта има три различни заглавия (нещо като историята с Broken Sword), които в различна степен дават описание за съдържанието ѝ - Duel - The Mage Wars (което използват в Щатите и според мен е най-сполучливо), Mana (в Германия) и Magic&Mayhem за останалата част от Европа, което звучи най-комерсиално.

Вие влизате в ролята на младия Корнелиус, запътил се към замъка на чичо си Лукан, който трябва да го въведе в тайните на магията. За съжаление, когато нашият човек стига до замъка, от чичо му няма и следа. Тъй като магьосникът явно е напуснал набързо дома си, Корнелиус намира там всички необходими атрибути за един заклинател – вълшебен жезъл, тайна книга и три амулета. В дома на Лукан нашият герой намира също така и стар пергамент, върху който са изобразени карти на далечни земи. Корнелиус без да се бави се качва на балона на чичо си и се отправя към указаните от картите местности. След една страшна буря и принудително кацане, начинаещият магьосник се озовава в непозната и тъмна гора и веднага е нападнат от

малко зло изчадие с червена шапка

(не познатото от приказките момиченце, а гадина, която след като убие жертвата си, накисва шапката си в окървавения труп). Без много проблеми Корнелиус се справя с противното създание и се запознава с гарвана Хермес, който винаги е бил верен помощник на Лукан. Оттук нататък той ще бъде постоянен спътник в приключенията ви и отвреме навреме ще ви дава полезни съвети. В първите няколко

графика	звук	оценка
69	72	85

RTS с магии

производител

Mythos Games
Virgin Interactive
www.mythosgames.com

изисквания

P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM

поддържа

мултиплейър (чрез Internet, LAN)

нива ще се научите да боравите с различните магии като огнени топки, призоваване на създания, а също така ще решавате и малки загадчици. Принципът на игра е прост: във всяко ниво събирате различни предмети, решавате логически пъзели и задължително убивате лошия главен магьосник в местността. След това на въпросния участък от картата се появява ваше знамене. Така ще трябва да покорите цялата карта, а след това още две (Егея и Албион), за да стигнете най-накрая до финалната схватка с върховния лош - Overlord. Решаването на различните пъзели, убийството на магьосници и някои определени създания и дори разговорите с различни персонажи ви носят точки опит. Тях, както във всяка традиционна ролева игра, ще можете да разпределите в специален екран и решенията ви къде точно ще ги сложите (дали ще имате повече мана, нов талисман или ще разполагате с много кръв) са свързани до голяма степен с тактиката, която ще изберете. M&M е уникална игра във всяко едно отношение: лесна за игра, трудна за овладяване, пълна противоположност на принципа на X-COM. Интерфейсът не можеше да е по-елементарен: в долната част на екрана виждате главата на човечето си, която постепенно се превръща в череп, ако Корнелиус е атакуван. Около главата му има означение за количеството мана, което му остава, а вляво се намират иконките на магиите и предметите, с които разполага. Всяка магия се нуждае от определено количество мана. Има директни магии - огнени топки, светкавици, торнадо и такива, чрез които ще призовавате на помощ фентъзи създания (общо 21 вида) - елфи, тролове, дракони и др., които, както във всяка божа стратегия, ще можете да управлявате индивидуално, да групирате и т. н. Друг вид магии имат спомагателни функции – heal (лекуване), blood lust (повишаване на ефективността в бой), raise dead (съживяване на мъртъвци), invisibility (невидимост) и т. н. В по-късните нива доста често ще ви се налага да използвате заклинания, чиято функция е противодействие: т. напр. можете да направите магията earthbound на противников дракон и той вече няма да може да лети, а пък ако използвате levitate върху някое от вашите създания, то ще се издигне във въздуха. Всеки дуел между магьосници е повече от впечатляващ: навсякъде ще хвърчат мълнии и огнени топки, които ще запалват горите и дървените постройки, всевъзможни създания като крокодили, феникси, кентаври и еднорози ще влизат в смъртоносни схватки помежду си. Резултатът от битките може най-точно да се опише като Heroes of Might&Magic в реално време.

Както се досещате, маната ви не е безкрайна и особено в началото на играта свършва много бързо. Точно тук се появява най-интересното: единственото място, откъдето ще можете да зареждате магическата си енергия (освен тапа sprites, които възстановяват малка част от маната ви) са т. нар. Места на Силата -

Places of Power

представляват каменни олтари, в центъра на които се намира силово поле. Заставайки върху него, магьосникът започва да се зарежда като батерия. Едва ли е нужно да ви обяснявам, че стремежът на всеки заклинател е да се докопа до тези места. Около тях обикновено се разиграват и битките, защото магьосникът, който контролира Place of Power, има най-големи изгледи за победа. След като успеете да си присвоите някое от тези места няма да е зле и да оставяте по някой трол, който да ви го пази от алчните лапи на противникови магьосници. В първите нива ще възстановявате кръвта си с вино, хляб, риба и подобни манджи. По-късно ще имате на разположение множество магии, с които освен да се излекувате ще можете да станете почти неуязвим. Изключителен чар на Magic&Mayhem придават елементите на приключенска игра. Дори да си призная честно, когато я пуснах за първи път, си помислих, че това е екшън-приключение, но скоро промених мнението си:-) За куестовете напомнят не само многото загадки, които ще решавате из нивата, а и артефактите, които ще намирате в разни сандъци или които ще ви дават ваши съюзници и доброжелатели. Например сирингата на сатира Пан ще накара противниковите войски да минат на ваша страна, а пък една специална камбана ще замрази при всеки звън за няколко секунди всички неживи

създания в околността - скелети, зомбита, вампири и т. н. Ще се сдобиете и с бързоходни ботуши или със Свещения Граал. По-важни за цялостното развитие на играта обаче са други предмети, които участват в създаването на заклинания преди всяко ниво: билки и кореняци, вълшебни камъни и т. н. Тук стигаме до най-вълнуващата особеност на Magic&Mayhem: преди всяка мисия ще можете да отидете в един специален екран, който представлява магьоснически кутия (Portmanteau). В лявата му част са три амулета (техният брой непрекъснато ще се увеличава) – неутрален, на хаоса и на реда, а в дясната - различни магически предмети. Поставянето например на чимширено клонче в талисмана с хаоса ще ви даде възможността да призовавате зомбита, в неутралния – фавни, а пък в талисмана на реда – елфи. Представете си, ако имахте няколко талисмана и 15-тина магически съставки... Между другото от това каква конфигурация от магии ще изберете преди всяко ниво ще се определя и стратегията ви. Излишно е да споменавам, че при нива, в които трябва да се защитавате от много противници, едва ли ще е подходящо да имате стрелящи с лък елфи или изключително неиздръжливите в близък бой джуджета. Това превръща всяко ниво в съвсем различно изживяване и ще ви мотивира постоянно да експериментирате с различни конфигурации от магии. Да не говорим, че противникът се учи от вашите тактики и рядко ще се натъкнете на еднакво протичащи битки - може веднъж да спечелите по даден начин, но при второ разиграване да се провалите позорно, защото както Корнелиус, така и другите магьосници използват всеки път различни конфигурации от магии и пробват различни тактики.

Като във всяка уважаваща себе си стратегия в реално време и в Magic&Mayhem има fog of war, благодарение на което (особено в multiplayer) ще присъства елемент на изненада. Между другото multiplayer-вариантът (необходими са минимум P200 машини за високия режим) е изключително сполучлив и страшно забавен: само да знаете на какво направих магьосника на колегата Ник Мортимър, който още не се е съвзел от позорните загуби и в момента ближе рани в слънчева Калифорния.

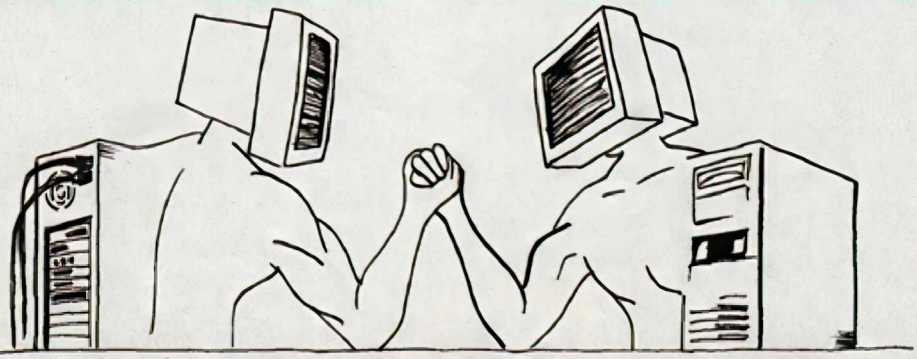
Графиката (в 16-битови цветове), колкото и да е странно (специалистите от Mythos никога не са наблягали на този аспект в поредицата X-COM) е изключително добра, не изисква никакъв ускорител и всяка местност е направена в съответствие с митологията на съответното царство: келтска (скандинавска), гръцка и средновековна. Освен вида на сградите и цялостната обстановка е създадена в подходящ стил - в келтската местност ще срещнете характерни за преданията им създания – тролове, елфи и т. н., в гръцката – фавни, кентаври и феникси, в средновековната – дракони. Имената на героите в играта и някои от случките са свързани най-вече с историите около Граала и рицарите на Кръглата маса и с гръцката митология: ще срещнете Мерлин, Ланселот, Галахад, Пърсивал, Мордред, Медея и т. н. Често на екрана ще се разиграват кървави сблъсъци, но цялостният стил на играта (тип анимационен филм) допринася всичко да изглежда безобидно и симпатично. Псевдо 3D-теренът на моменти напомня за TA и е направен изключително добре. Музиката има

характерно келтско звучене

и няма начин да не ви допадне, а можете да си я пускате и на нормална CD-уредба. Гигантското разнообразие от звуци допълва прекрасното общо впечатление от Magic&Mayhem. Твърдо мога кажа, че Mythos Games отново удря точно в десетката с тази игра, в която са събрани в едно стратегия в реално време и ролева игра с интересни и разнообразни мисии, превъзходно AI на компютърния опонент и ефектна графика. Ще допадне не само на любителите на фентъзи, но и на всички, на които е втръснало скучноватото строене на бази и създаването на футуристични войски.

Никола Икономов

Pentium 400MHz Vs Pentium 400MHz



Залата с най-мощните компютри в мрежа се намира на бул. Скобелев 40, вход откъм ул. Люлин планина 16, тел.: 51 36 08

Sid Meyer's Civilization

ALPHA CENTAURI

Започвам с едно извинение към читателите – заглавието на играта в действителност не съдържа думата "Civilization", позволих си да го добавя, само за да подскажа на всички още от пръв поглед за какво точно става въпрос. На практика обаче след зорноволния развод между Microprose и Sid Meier правата върху това легендарно наименование останаха в Microprose (които го лицензираха на Activision и вероятно след месец-два ще се появи поредният Clone&Conquer под наименованието Civilization: Call to Power. Жалко...).

Вероятно помните, че през това време Sid Meier не си губи времето в напразни размисли, ами набързо спретна компанията Firaxis и "изстреля" нелошата военна игра на тема битката при Гетисбург. Игрицата беше добре пипната, но кой пък извън Щатите би си загубил времето да се зарови в една-единствена битка от американската история? Последва завръщане към това, което го направи световноизвестен (а и доста богат) – и ето как сега вече разполагаме с демото на третото продължение под сравнително логичното заглавие "Alpha Centauri"... припомнете си как се печелеше в предните серии – като изпращахте космически кораб със заселници до планетната система на звездата Алфа Кентавър. Та този кораб успява да намери годна за обитаване планета и се приготвя за кацане, но неизвестна ръка убива Капитана и неговите заместници започват безпощадна борба помежду си за шефското място. В края на краищата всяка от фракциите (общо седем на брой) завзема по един колонизационен модул и цопва на планетата – така се образува и стартовият град на избраната от вас група. Естествено различните раси... oops, исках да кажа фракции, имат и различни преимущества в зависимост от личността на предводителя - военните започват с повече бойни технологии и с по-добре подготвени войски, а техният водач има полезния (за него) навик да сключва съюз с вас и да ви напада в гръб; техниците пък имат бонус в производителността... Еколозите могат да използват още от самото начало местните форми на живот за свои цели, докато религиозните фанатици са много боси в науките...

Като се абстрахираме от интерфейса, графиката и някоя и друга на практика несъществена подробност, ще забележим как отдолу ще изскочи пак старата цивилизация – вместо пари ще имаме енергия (която се разпределя за research, за резерв и евентуални покупки и за talents); храната си е пак същата и нарастването на населението е на същия принцип, за производство на units и строителство на сгради ще трябва да поставите колонистите ви да добиват минерали; недоволните граждани се наричат drones, а щастливите са talents... Вместо "Чудеса на Света" ще можете да строите "Секретни проекти", вместо варварски селища имаме разпръснати при разбиването на кораба-майка спасителни капсули, чийто пътници са образували независими бази... е, вместо корупция ще имаме "неефективност". Въобще поне дотук нищо ново и все пак новости има – за огромно съжаление!

Двете много важни и неприятни новини са

калпава графика и лош интерфейс

наистина не е за вярване, че такъв стар вълк в този бизнес като Sid Meier си е позволил да подцени фактори с такова огромно значение! Надявам се, че като излезе окончателната версия, ще има и по-сериозни подобрения – иначе съдбата на третата част от поредицата ще бъде като на UFO 3 – уж не лоша игра, но на светлинни години далеч от успеха на първите две стратегии! А демото поне в това си състояние събуди у мен едно-единствено желание – да го захвърля и да си поиграя отново на Civilization 2!

Генко Велев

Новата стратегия на Сид Мейер
производител
Firaxis (Sid Meier) Electronic Arts www.alphacentauri.com
изисквания
P90, 16 MB, 800x600 Video

Лос Анджелис в недалечното бъдеще. Полицията общо взето не може да се справи с непрекъснато нарастващата престъпност и е принудена да се предаде пред отлично въоръжените банди. В този труден момент властите вместо да организират разни дребни и не особено ефективни ударчета от типа на познатата ни "Операция "Комар" решават веднъж завинаги да сложат край на произвола по улиците. За тази цел кметът създава специална полицейска част, въоръжена с най-смъртоносното оръжие на всички времена - бойният робот TAC X-1 Alpha. Във Futurecop вие ще имате честта да бъдете член на този елитен отряд от ченгета и с помощта на TAC X-1 Alpha да направите на решето всички гангстери, а и не само тях...

Това горе-долу е съдържателната страна на Futurecop: LAPD. Както при повечето екшъни в последните години и тук авторите не са отделили кой знае колко време за разработване на дълбокомислени сюжети, а вместо това са се концентрирали изцяло върху графиката, специалните ефекти и въобще компонентите, които са важни за успеха в този жанр.

Futurecop: LAPD предлага два коренно различни вида игра. Първият вариант, който се нарича Crime War, е нещо като кампания с 12 поредни мисии, по време на които ще трябва да освободите осем огромни района на Лос Анджелис от престъпната паплач. Като цяло кампанията може да се опише с две думи:

Seek & Destroy

Не си спомням да съм виждал по-разрушителна игра от Futurecop до този момент. Задачата във всички нива се свежда единствено и само до пълно унищожение на всичко, което попадне под мерника на TAC X-1 Alpha. Това включва престъпниците, голяма част от сградите и всички случайни минувачи, които са имали нещастието да се озоват в близост до вашия робот (последното много ще зарадва любителите на Carmageddon 2!). По време на отделните акции срещу бандитите любезните ви колеги дават по радиото ценни напътствия от типа на "Следващата мишена е вляво от теб!" или "Я взриви тези къщички, за да си пробиеш път към централата на врага!", а едно симпатична колежка с видимо удоволствие отчита успехите в борбата срещу престъпниците. След всяка мисия, както си му е редът, следва и по едно кратко видеоклипче, в което ще можете нагледно да се уверите, че началството е доволно от свършената работа по елиминирането на всичко живо в града преди да се заемете със следващия етап от прочистването на Лос Анджелис.

За разлика от Crime War, вторият вариант на играта има доста по-различен характер. В Precinct Assault вие ще трябва да се справите със сравнително малко на брой, но доста хитри съперници. Най-кратко Precinct Assault може да се опише като botmatch от Quake II или Unreal, но с добавени елементи от стратегия в реално време. В този вариант на играта срещу вас ще застане могъщият Sky Captain или ваш приятел (това естествено при наличието на локална мрежа).

графика	звук	оценка
71	74	72

Изометричен 3D-екшън

производител

Electronic Arts
www.ea.com

изисквания

P166, 32 MB RAM, DirectX 6, 210 MB HDD

поддържа

Direct3D, 3Dfx

Тук няма чак толкова масови сцени на разрушение, а битките се водят по-скоро на тактическо равнище. Разбира се, мащабната употреба на ракети и други взривни аксесоари отново е повече от задължителна, но все пак от играча се иска малко повече размисъл при решаването на отделните мисии.

Като цяло Precinct Assault е нестандартно решение за жанра и действително предлага нововъведения, които имат потенциала да раздвижат страдащия от липса на свежи идеи multiplayer-режим на 3D-игрите.

Като говорим за екшън, разрушение, надхитряне на противника и други подобни неща естествено трябва накратко да опиша и какво всъщност представлява TAC X-1 Alpha, който си е основното средство за борба с многочислените противници. Това е нещо като гигантски робот, който разполага с общо 18 различни оръжия за масово унищожение (във всяка конкретна мисия могат да се използват само по три вида оръжия - едно огнестрелно, един модел ракети и един вид тежка артилерия!). Огневата мощ на TAC X-1 Alpha е много сериозна дори още в началото на играта, когато имате на разположение само базовите оръжия. С преминаването на всяко ниво обаче получавате като бонус нови "играчки", които още на третата или четвъртата мисия ще накарат всички терминатори и робокопове да изглеждат като бедни роднини пред вашия робот. Всичко това е придружено от много добра графика, бомбастични експлозии, приятна музика и сполучливи звукови ефекти. Тук е редно да се споменат и системните изисквания :-) В това отношение Futurecop: LAPD определено е сред най-скромните заглавия от последните месеци. Единственото по-сериозно изискване, което бих могъл да отбележа, е желателното използване на джойпад с поне 6 бутона. Играта с клавиатура също е възможна, но на по-трудните мисии този метод на управление на робота не води до кой-знае колко добри резултати. По съвсем друг начин седят нещата при изискванията към останалата част от компютъра. Очевидно изометричното 3D, което се използва в играта, има доста по-малки изисквания към хардуера от популярните 3D-екшъни от типа на Quake II, защото

Futurecop: LAPD върви съвсем прилично дори на Pentium166

Наличието на 3D-ускорител също не е задължително, но не ви препоръчвам да играете в софтуерен режим, защото над 90% от превъзходните специални ефекти ще си останат невидими за вас. Още повече, че програмистите от Electronic Arts действително са се постарали да включат поддръжка за максимален брой 3D-ускорители, за да направят тази повече от приятна игра достъпна за повече геймъри.

Никола Дърпатов

STEFANI Multimedia: CD-A, CD-ROM, CD-R, V-CD, DVD - tel/fax (02) 980-98-13

За тези, които обичат животните!

Един нов мултимедиен продукт – Енциклопедия за домашни любимци (Pets) е вече на пазара. Животните в нея са групирани в пет раздела: коне, кучета, котки, птици (папагали, канарчета и т.н.) и хамстери. Във всеки от тях са включени най-характерните представители на вида. Енциклопедията съдържа над 500 снимки и подробна информация за всяко животно: латинско наименование, отличителни белези, породи, разпространение и пълна характеристика.

Приятна музика ще съпътства виртуалната ви разходка из света на домашните любимци. В енциклопедията има и вградена търсеща програма, благодарение на която ще можете по определени белези, семейство или ключови думи да намерите за секунди търсеното от вас животно.

Pets на Stefani Multimedia можете да намерите във фирмения магазин на ул. "Княз Борис" 134 или да я поръчате по Интернет на cdmania@techno-llink.com

За справки можете да се обръщате на тел. 980-98-13.

STEFANI Multimedia

ТАЛОН ЗА ПОДАРЪК

Елате с този талон във фирмения магазин на ул. Княз Борис 134 и за всеки музикален диск или CD-ROM, който купите, ще получите още един безплатно. Ако купите 2 диска, ще Ви подарим още 2, за 3 - 3 и т.н.

Ако не си харесате диск, но си купите нещо друго над 5000 лева - пак безплатен диск.

ПОБЪРЗАЙТЕ!

Важи до изчерпване на подаръците.

Microsoft

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Алчният софтуерен мастодонт Microsoft хищно протяга ръце и към пазара на бойните симулатори. За да се направи оригинална игра обаче, не е достатъчно да си най-богатата фирма в света. Тромавата корпорация на Бил Гейтс е може би най-ярското доказателство как свежите идеи увяхват в бюрократична среда. За съжаление играта Combat Flight Simulator не прави изключение от това правило – недоизкусурените страни на симулатора лъснаха съвсем ясно заради факта, че производителите на ретро-симулатори се постараха да опровергаят тезата ми от последния брой на *PC Mania* и започнаха масово да бълват игри със стари самолети. Програмистите като че ли са се наговорили да ме прецакат – в момента трима производители на компютърни игри се опитват да доминират във въздушното пространство над Европа през Втората световна война. Това са Microprose с European Air War, Microsoft с Combat Flight Simulator и Jane's WWII Fighters. За съжаление продуктът на Microsoft май бледнее пред другите два. (Където е Бил Гейтс, там трева не никне ;-)

Шегата настрана, сега нека ви кажа нещо повече за самата игра. На практика това е боен вариант на Flight Simulator '98, изтеглен с няколко десетилетия назад във времето. Отново англо-американската коалиция воюва с Хитлер, отново руснаците като че ли не съществуват. Старовремски витлови самолети се гонят из небето над Европа, пълнят с олово противниковите машини и сриват със земята вражеските наземни съоръжения. Няма радари, няма самонасочващи се ракети. Единственото нещо, на което пилотът може да разчита, е бърза реакция, съобразителен ум и остър поглед.

Както може би вече се досещате, най-силният момент в играта е реалистичният полет. Тук не само трябва да се сражавате във въздуха, но и да управлявате самолета така, както би ви се наложило в реални условия. Архаичната авиобракма се влияе и от най-малките капризи на времето, дори моторът ѝ може да откаже, ако попадне в непредвидени метеорологични условия или пък ако бъде префорсиран. Въздушният ви боец започва да се държи доста странно, ако бъде ударен от вражески огън. Различните повреди влияят по различен начин на полета. Самолетът може да изгуби мощност или да маневрира по-трудно, в случай, че пострадат моторът или елероните. Двигателят пък ще започне бързо да загрява, ако вражеските куршуми разперду-

графика	звук	оценка
63	75	60

Реалистичен симулатор на изтребител

производител

Microsoft
www.microsoft.com

изисквания

P90, 16 MB, 800x600 Video

шинят охладителната система. Излитането и особено кацането понякога са истинско предизвикателство за пилота, ако времето е лошо или пък машината е вкусила от вражеското олово. Изобщо реализмът е на изключително високо ниво.

Същото обаче не може да се каже и за графиката. Самолетите са доста ръбести, дори когато геймърът си включи по-висока разделителна способност. Най-ефектното нещо в графиката е теренът. Той е изключително прецизно нарисуван, шарен и истински. Впечатляващо е хрумването да се поставят истински триизмерни модели на най-известните постройки в градовете, които атакувате. Можете да се сражавате над Айфеловата кула, Бъкингамския дворец, мостовете над Темза, катедралата Свети Павел и т.н. За нещастие всичко свършва дотук. Графичните модели на самолетите не са много прецизни, въздушните битки са еднотипни. Обикновено можете да видите хвърчаща тенекия, пламъци и бял или черен дим (в зависимост дали сте ударили охладителната система или мотора).

Не е голямо и разнообразието на самолетите, които можете да карате – само осем на брой. Сериозно са подценени възможностите за атака по наземни цели и голяма част от мисиите са сведени главно до гоненица из въздуха. За щастие в играта могат да се зареждат и самолети от Microsoft Flight Simulator '98. Интересно ще ми е да видя сражение между фашистки Месершмид и Боинг-737, въоръжен с картечници от Втората световна война.

Microsoft не са си дали много зор и при писането на сценария. Изглежда програмистите разчитат запалените играчи да свършат работата вместо тях с някой редактор за нива. Създателите са направили само две кампании – битката за Великобритания и съюзническата контраатака в последната фаза на войната. Мисиите са правени по автентични операции и максимално се доближават до хода на Втората световна война. Затова, ако играете с английски или американски самолет, ще ви бъде сравнително лесно, а ако пробвате силите си като фашистки пилот – ще се поизпотите.

Според официалните данни на Microsoft (доколкото може да им се вярва) играта има много реалистичен изкуствен интелект. Програмистите са се постарали във всяка ескадрила да има смесица от асове, добри пилоти, новобранци и абсолютни леваци. Освен това поради липсата на самолетни радари противниковите пилоти трябва да набелязват целите си визуално, тоест като се оглеждат във всички посоки. В зависимост от степента на изкуствения интелект симулираните противници могат да имат по-изострено или по-притъпено внимание. Те могат да се увлекат в преследването на някой от вашата ескадрила и изобщо да не усетят кога сте се промъкнали зад гърба им. Слънцето и облачноста също оказват влияние върху видимостта и съответно върху поведението на противниковите асове. Право да ви кажа, не забелязах особено умно поведение у пилотите, но и не обръщам особено внимание на тия неща.

В общи линии нямам какво повече да кажа за този симулатор – не можа да ме грабне и това си е. Просто хората от Microsoft са си свършили работата съвестно, но без да вложат нищо от себе си. Нека не ги съдим, защото колегите им от Jane's и Microprose са наистина рутинирани в правенето на симулатори и е съвсем нормално да направят нещо по-качествено. Просто хората на Бил Гейтс не трябва да си врат гагата там, където не разбират. Защото единствената оригинална игра, която някога са направили, е Age of empires.

Момчил Милев

Info computers
Voodoo II and Voodoo Banshee ... get the power now!
1G, Dimiter Traikovich Str.
Worktime Phone/Fax 951 53 45, 951 56 74, 52 90 81
e-mail: office@infocomputers.com
3D LAB Permedia II
Intel 740
S3 Savage
Matrox G200
AGP 3D ACCELERATORS

King's Quest
Mask of eternity

Много трудно е да се определи към кой жанр да се причисли тази игра! Едно е сигурно – това не е quest – продължение на прочутата едноименна поредица (за щастие не прилича и на King's Quest 7, който с основание може да претендира за титлата "Боза на десетилетието"). На теория би трябвало да съществува някаква приемственост – действието започва в познатото ни кралство Daventry... и дотук с приемствеността.

В рекламата към играта можем да прочетем "интеракция с повече от двадесет уникални персонажи" – всъщност така наречената интеракция се свежда до едно-единствено нещо – търпеливо изслушване на поредния монолог; не само това – съвсем предвидливо почти всички евентуални NPC-та са вкаменени от зловеща магия – така Sierra са избегнали необходимостта от създаване на диалози и на някакъв поне отчасти сериозен plot. Следващата част от рекламата гласи "стотици най-разнообразни загадки" – всъщност на всяко ниво (нивата са всичко седем) има по една-две по-сериозни главоблъсканици – едната за преминаването по-нататък и една за убиването на "боса". Останалото се свежда главно до обикаляне и до "clicks" по екрана за събиране на предмети.

Играта не е и role-playing game – дори в Diablo има значително повече RPG-елементи. Действително героят ви може да екипира различни оръжия и брони, да трупа experience и да качва нива – звучи добре, но на практика е доста елементарно, когато започнете да играете.

Трето, играта не е екшън! По седемте нива ще срещнете безброй много противници – но, за да ги убиете, ще трябва просто да "кликнете" по тях с мишката...

За да довършим с рекламата – ето и следващия цитат "имате пълен контрол върху камерата в third person view"! Контролът наистина го имате, но аз се опитвах в продължение на около 5 минути да "щракна" главния герой (казва се Connor) на фона на един добре изглеждащ фонтан – резултатът е ясен: НЯМА да има картинка с Connor и фонтан!

И така – на какво все пак ще играете, ако си купите този King's Quest 8? Ами, би трябвало вече да се досетите – на нещо, което страшно много прилича на

Tomb Raider с мъж в главната роля,

sorry! Но пък за сметка на това има елементи на RPG – можете да ъпгрейдвате своя armor, melee weapon и missile weapon; това обаче се извършва автоматично, независимо от вашето желание, ако програмата прецени, че новонамереният предмет е по-добър. Освен бронята и оръжието, в долната част на екрана можете да отворите лента, в която да са показани наличните ви предмети – храна, potions и въобще каквото прецените, че може да бъде полезно (така е на теория – на практика ще събирате абсолютно всичко, което може да бъде взето). Като убиете противник ще трябва внимателно да огледате терена около него за изпадали предмети и/или пари – понякога е доста трудно да бъдат забелязани. Особено внимание обръщайте на парите – на 2-3 места ще срещнете NPC-та, които с удоволствие биха ви продали по нещо полезно.

В горната част на екрана можете да отворите друга лента – inventory – в него обаче автоматично ще се събират само предметите, които са част от главния куест (например парчетата от Маската).

В някои от нивата (световете са доста обширни) може вече да сте намерили начин да преминете по-нататък, но ако ви се разхожда, направете още една обиколка – често ще намерите пропуснати отпреди предмети или някой враг (за повишаване на experience нивото на героя ви).

И понеже малко се отклонихме от темата какво НЯМА да получите – няма да имате грамотна инсталационна програма (ще са ви не-

графика	звук	оценка
74	72	68

3D-куест

производител

Sierra Studios

изисквания

P 166, 32 MB RAM
поне 600 MB свободно дисково пространство

обходими повече от 600 MB HDD плюс CD-то, за да играете) и няма да имате грамотна поддръжка на 3D-видеокарти. Последното пък е уникално – 3D-ефектите се поддържат, само ако *не използвате 3D-хардуера!* Звучи като бездарен виц, но си е самата истина!!! Все пак от Sierra са обещали да направят някой и друг patch през следващите месеци...

Предполагам, че вече губите търпение да четете за това, което го няма, така че ето малко и за това, което все пак е налице:

Daventry, кралството на King Graham. Поредният зъл магьосник, кандидат за световно господство, прави поредната зла магия. Крайният резултат от екшъна е натрошаването на Mask of Eternity на пет части, запратени в различни светове. Освен това всички хора се оказват вкаменени... и ще останат такива докато вашият герой не успее да преброди петте свята и да сглоби отново маската! И сега отговор на логичният въпрос откъде изскочи Connor и защо не се е прехвърлял на статуя като останалите? Защото едно от парчетата от маската го е цапнало по главата и го е предпазило от вредното въздействие на магията... Оттук остава съвсем малко – ще се наложи да преброди СЕДЕМ (а не пет) свята, да изтребите безчет противници, да съберете парчетата от Mask of Eternity, да решите между другото някоя дребна загадка и накрая (предполагам) да надуете шушоните на злия магьосник. Производителите поне са се постарали да създадат сериозно разнообразие – всеки от седемте свята е различен от останалите и доста ще трябва да походите, докато успеете дори само да го преброди. След кралството Daventry ще се наложи да преминете през Света на мъртвите, където ще срещнете Azriel, Lord of the Dead и ще трябва да намерите начин да преминете през прословутата река Стикс, оттам ще се озовете в огромен свят-блато, попаднал под властта на Swamp Wicth, където и животни, и растения ще би бъдат врагове... но може би дори там ще успеете да откриете помощник или приятел. След блатото ще се наложи да навлезете дълбоко в подземните пещери-градове на гномите. Тук може би ще успеете да похарчите поне част от трудно спечелените ви жълтички – гномите са известни навсякъде със своето оръжие и брони... А когато успеете да излезете на бял свят, едва ли ще останете особено зарадвани – ще се окажете в огромна и съсипана от вулкани и лава пустиня, изпълнена със смъртоносни капани и огромни чудовища... (може би ще успеете да откриете някой и друг търговец). И един безплатен съвет – не бързайте да изхвърляте топлите си дрешки – съвсем скоро ще имате огромна нужда от тях! Защото следващият realm е царството на вечния сняг, на огромните снежни демони и на Снежните Нимфи! А ако успеете да излезете оттук, ще трябва да се приготвите и за финалните си приключения в Земята на Слънцето – тук не само ще трябва да намерите начин да сглобите отново всичките намерени парчета от Mask of the Eternity, но и ще срещнете злия магьосник, станал причина за дългото ви пътешествие...

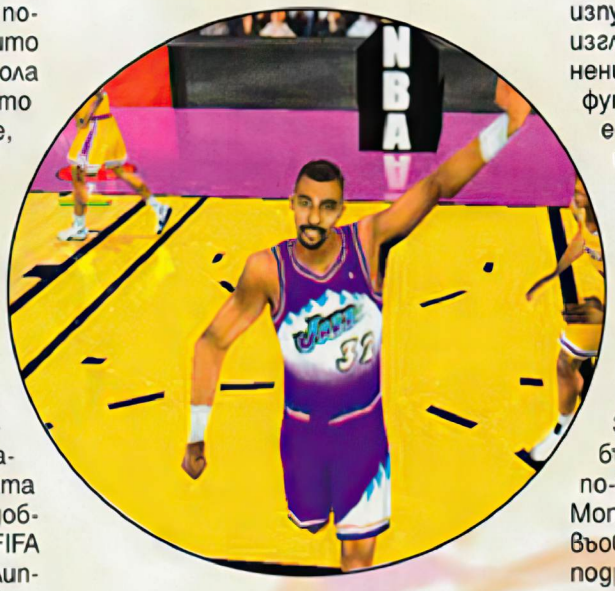
По време на дългото и предълго пътешествие наистина ще трябва да решите доста загадки; за съжаление обаче те най-често ще бъдат от типа "Голяма река – започва с *Д* и завършва на *унав*". Все пак, ако се затрудните, огледайте внимателно околността – почти сигурно сте пропуснали да "кликнете" върху някой или върху нещо, което би ви дало сериозни hints and tips за това, което следва да направите... Във всеки случай обаче не бива да се безпокоите – след като сте успели да се преборите с инсталационната програма на Sierra и сте се научили да управлявате камерата, ще сте приключили с най-трудните епизоди на тази иначе не съвсем лоша игра.

Генко Велев

След множеството проблеми около локаута в NBA, заплахата за прекратяване на сезона и вземане на нови играчи от университетските отбори и Европа, всичко най-сетне се реши: наскоро Пат Юинг от името на играчите в Асоциацията подписа договор с шефа на NBA, благодарение на който сезонът започва от януари с общо 50 срещи за всеки отбор, вместо обичайните 80. Това е повод за радост за всички, които обичат баскетбола. Не баскетбола въобще, а онзи баскетбол, който може да видите само в Щатите, баскетболът, който се играе в NBA. Слава Богу, в EA Sports нямаше локаут и те стриктно, както винаги, пуснаха на пазара поредната симулация от поредицата NBA Live.

Поне в Европа големият финансов успех на спортните продукти на Electronic Arts, произведени от Северноамериканското им звено - EA Sports, се гради върху три игри – грандиозната хокейна симулация NHL '99, най-добрия според мен футбол за PC - FIFA '99 и NBA '99. Може би поради липсата на сериозна конкуренция баскетболната поредица е една от най-слабите на EA Sports, което не значи, че всяка година NBA Live не обира високите оценки, напротив! Тъй като обаче предходната NBA '98 не се отличаваше с много новости, както FIFA '98: Road to World Cup и France'98, в новото си издание – NBA '99 най-сетне предлага на геймърите коренни подобрения в графиката и начина на игра, благодарение на които и този продукт от спортната поредица на Electronic Arts се нарежда на първо място в All-Stars-отбора.

Ясно е, че и в новата NBA Live ще намерите множество данни, обширни статистики и оригиналните играчи и екипи за сезона 97/98. По



отношение на реализма обаче този път дизайнерите от EA Sports са надминали себе си. На базата на снимки на около 400-те профи-играчи от NBA, с помощта на специална програма, те са вградили достоверно в играта лицата на голяма част от баскетболистите. Така на запалените по баскетбола геймъри няма да се налага да четат номерата по фланелките, за да отгатнат коя от звездите на NBA тича по изльскания паркет. Най-хубавото е, че за разлика от другите продукти на EA Sports, тук лицата на играчите не остават безизразни; около 30 различни мимики ще ви помогнат да съпреживявате заедно с "извънземните" това, което се случва на екрана. Дриблирането, Monster-дънковете или спонтанните пориви на радост на виртуалните баскетболисти също не са за изпускане, макар че движенията им изглеждат малко по-дървени в сравнение невероятните анимации на футболистите от FIFA '99. Както е обичайно за такива игри, за да изглеждат по-реалистично движенията, е използвана технологията Motion Capturing, а са участвали и звезди от Асоциацията - Антоан Уокър от Бостън Селтикс.

За да мотивира не само NBA-маниаците, играта има два варианта – Arcade и Simulation. В Arcade ще можете бързо да влезете в действието с по-бързо темпо на игра, чудовищни Monster-дънкове, по-малко правила и въобще пренебрегване на всички подробности, тактики, настройки и т. н. В Simulation за сметка на това получавате всичко от този спорт, какъвто е, с всичките подробности и екстри, които знаят само щатските NBA-фенове.

Благодарение на удобното управление след кратко време ще се научите да контролирате играчите из залата и да ги накарате да изпълняват всевъзможни действия. Освен спринт-клавиша, който при продължително натискане влияе върху кондицията на вашите игра-

графика	звук	оценка
87	84	89

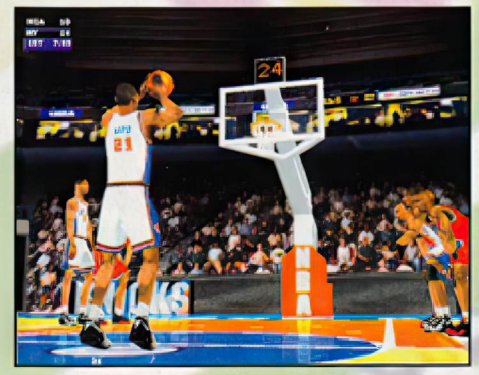
Спортна симулация

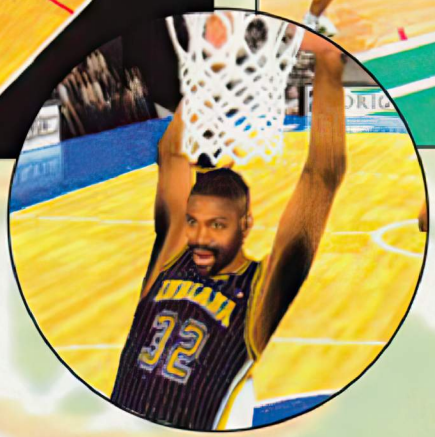
производител

EA Sports
www.easports.com

изисквания

P166, 16 MB RAM, Win 95/98





чи, има общо 6 бутона за дефанзивна и офанзивна игра. Освен хвърлянето и паса при атака ще можете да направите залъгваща маневра, че ще подадете/стреляте с топката или пък ще можете да покажете на другия отбор какво е майсторско дриблиране. Защитата се осъществява чрез стоене пред противниковия играч и невротичното размахване на ръце, забранения по принцип hand-check (избиване на топката) или подскачане. Водещият играч с топката, разбира се, може да се сменя с друг (ако не сте нагласили преди срещата да играете само с един баскетболист). Интелигентни камери ще спомогнат никога да не губите играча с топката от поглед, а пък подобно на телевизионните предавания, изображението ще се увеличава всеки път, когато някой от баскетболистите вкара кош или направи фал. Стратегията преди всяка среща ще можете да оставите на компютъра или пък сами ще влезете в ролята на треньор, като на разположение ще имате обширни тактически менюта. Не са спестени и множеството статистики по време и след срещата. Ще можете да правите сравнения между отбори или играчи, колко често и откъде са стреляли вашите "извънземни" или с помощта на вашия екранен компютър да си създадете напълно индивидуални формули за изготвяне на статистика. За да се създаде подходящата атмосфера, ще чувате скърцането на маратонките по паркета, истерията на публиката при ефектни изпълнения и мъдрите коментари на някакъв чичко, който може би трябва да мине на кола с по-високо съдържание на кофеин.

AI-то на баскетболистите е подобрено и в NBA '99 най-сетне повечето тях имат индивидуален стил на игра.

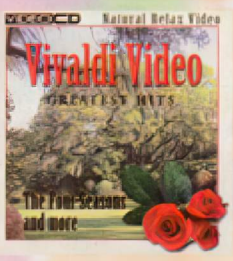
Приятна екстра е и т. нар. Practice Mode, където ще можете да се упражнявате на спокойствие например на улични кошове и да работите върху стила си. Трябва да спомена и възможността да си създавате собствена лига с определен набор от NBA-играчи.

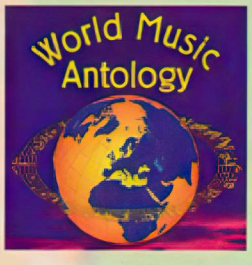
Ако още се чудите дали NBA '99 си струва парите, спрете с терзанията – в момента на пазара няма по-добра баскетболна игра. Всичко, което прави FIFA и NHL толкова привлекателни и недостижими за конкуренцията, ви се предлага и в NBA '99 с пълна сила: суперподробни факти и статистики, страхотни звукови ефекти и музика (този път между другото има парче на Jamiroquai), управление, което лесно може да бъде овладяно и от начинаещи и четири различни степени на трудност, които ще позволят успехи на новаците и предизвикателства за профи-геймърите. Графиката е превъзходна, макар че изградените от полигони тела на суперзвездите на NBA понякога изглеждат малко ръбести, а лицата им често имат тъповат вид. Като недостатък може да се изтъкне и факта, че отвреме навреме играчите ви безпомощно подприпкват из залата и престават да правят това, за което им се плащат милиони. Който обича баскетбол, трябва задължително да притежава най-добрата игра в този жанр – NBA Live '99

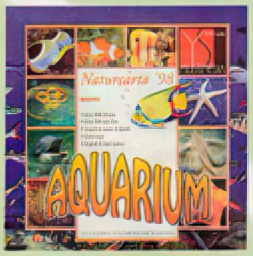
Никола Икономов

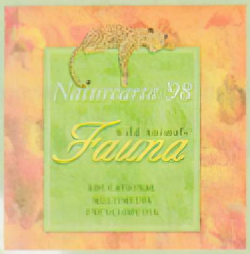
STEFANI Multimedia: CD-A, CD-ROM, CD-R, V-CD, DVD - tel/fax: 02 980-98-13

Нови мултимедийни енциклопедии в магазина на ул."Княз Борис" 134. Супер цени на едро.







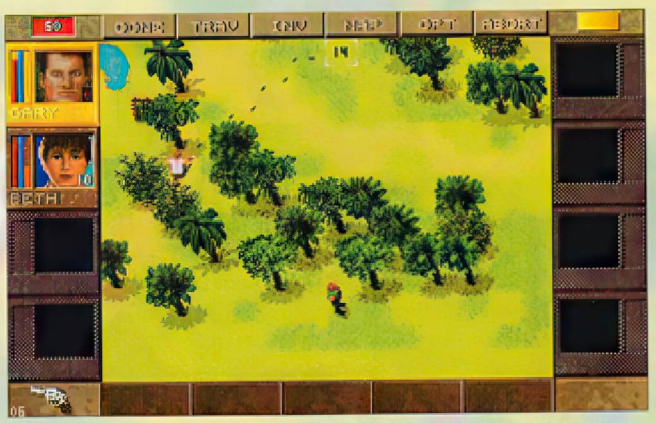


E-mail: cdmania@techno-link.com Web site: www.techno-link.com/clients/cdmania

Jagged Alliance

реквием за една компания

Съвсем наскоро получихме една тъжна новина – Sir-Tech прекрати дейността си! Това е сериозна липса, тъй като Sir-Tech бе една от компаниите, специализирали дейността си главно в областта на role-playng games. Едва ли има фен на този жанр, който поне да не чувал за прословутата поредица WIZARDRY, а пък играта, която ви представяме в този брой – Jagged Alliance, трябваше да постави началото на една нова серия – компилация от стратегия, wargame и RPG. През 1994 година тази превъзходна игра заслужено обра овациите на всички геймъри, а ако някой случайно е пропуснал да се запознае с нея, му препоръчвам да го направи дори и сега!



В съобщението за прекратяването на дейността на Sir-Tech все пак имаше и една съвсем малка оптимистична нотка – обещано бе, че канадският клон на компанията ще довърши разработката на Jagged Alliance 2 и на поредния, осми епизод от поредицата Wizardry. Не знам доколко това обещание ще бъде изпълнено, но поне Jagged Alliance 2 бе в доста напреднал стадий – нашите читатели едва ли са пропуснали демото, което публикувахме в диска към един от предните броеве.

Сега вече малко внимание и на самата игра – някъде и някога по Земята на един малък остров са извършени експерименти с оръжия за масово поразяване. Резултатът е неочакван – вследствие на странна мутация островът е единственото място в света, където виреят безценните fallow trees! От тях се извлича субстанция, главна съставка на различни и много ефикасни лекарства... въобще мирише на пари! А там, където мирише на пари, често замирисва и на динамит! Тук на сцената се появявате вие – наети сте да разчистите острова от конкуренцията като естествено основният ви способ трябва да бъде методът на убеждението и учтивостта – помолвате ги много учтиво да напуснат, а който пропусне да се изнесе докато преброите до три, най-убедително бива застрелян! За разлика от много други игри тук вие лично няма да се подвизавате – способите ви за убеждаване ще бъдат наемници, които можете да наемете (или поне се опитвате да наемете) срещу солидни суми пари. Ключовата дума е "солидни" – най-калпавите войници струват по няколкостотин долара на ден, докато по-добрите искат по няколко хиляди! Единственият ви източник на доходи са приходите от експлоатацията на дърветата (ако изобщо владеете територии с готови за експлоатация дървета); разходите ви обаче са най разнообразни и многобройни – за хеликоптер, за погребенията на убитите наемници, за "редови" гардове, които да пазят вече овладените територии, за черноработници, които да събират ценната суровина... за какво ли не.

Играта нямаше да бъде толкова интересна, ако не разполагахте с многобройни и най-разнообразни възможности за действие – наемниците ви са като живи хора, всеки със собствени възможности и предпочитания; освен това можете да ги екипирате с разнообразно оръжие, защитно облекло, противогази, маскировъчно облекло; можете да ремонтирате различните оръжия и екипировка и дори да извършвате различни полеви ъпгрейди; можете да залагате или да обезвреждате мини и експлозиви, да изпълнявате различни miniquests и най-вече можете да стреляте, да стреляте и... пак да стреляте (това обикновено ще е основното ви занятие). Крайната цел – да превземете целия остров (разделен на 60 квадранта) и да спечелите уважението и почитта на наемниците – все пак Jagged Alliance 2 може наистина да успее да се появи и тогава пак ще имате нужда от тези хора!

Генко Велев

CHEATS & TRIX

Descent3

Това са чийтове за Descent 2, но работят и на тестваната от нас версия на Descent 3

ZINGERMANS	неубиваемост
ALIFALAFEL	всички аксесоари
EATANGELOS	homing missles
CURRYGOAT	всички ключове
JOSHUAAKIRA	пълна карта на нивото
WHAMMAZOOM	преминаване на нивото
ERICAANNE	оръжия
BITTERSWEET	замайване (не го пробвайте, ако не сте седнали)
FRAMETIME	показва честота на кадрите
GABBAGABBAHEY	губиш всичко, но оставаш жив

Test Drive 5

В менюто "Options" наберете:
cup of choice – включва всички шампионати
that takes me back – може да се кара на заден ход!
i have the key – всички коли и писти!

Повече cheats – на диска!

PC MANIA TOP 10 ЯНУАРИ 1999

През миналия месец получихме читателско писмо, в което пишеше "стига с този Starcraft..."! Може да прозвучи кощунствено някому, но Starcraft действително се срина катастрофално от първото място... за сметка на BROOD WAR!!! Ако някои от вас не са обърнали внимание - и на Starcraft, и на Brood War можете да играете в multiplayer режим срещу компютъра... и усилието си заслужава! Когато пиша тези редове, все още не съм прочел статията на колегата, който прави обзор на Brood War, но едва ли ще вляза в противоречие с него, ако ви кажа кое е главното достойнство на Brood War според мен - невероятно добрия AI на компютъра! Колкото до добрия стар quest - nothing beats Grim Fandango! А що се отнася за King's Quest 8 - силно се съмнявам, че той ще успее да се настани трайно в челната десятка. Освен това да не забравяме и Quest for Glory 5: Dragon Fire - за нещастие не успяхме да включим преглед на играта в настоящия брой, но твърдо обещаваме да наваксаме за следващия.

Поредните приключения на новата стара Lara Croft също предизвикаха определен интерес... какво ли ще стане, когато излезе и patch за Nude Raider! Сред екшъните много гласове получи и Heretic 2 – най-вече за добрата графика и за нетрадиционния gameplay.

Сега стигнахме и до ралитата – малко изненадващо Test Drive 5 се прояви като реален конкурент на Need for Speed III – тази конкуренция може само да ни радва.

Fallout 2 продължава да е най-играното RPG. В този брой (най-вече поради многото новоизлезли игри) не успяхме да направим преглед на Baldur's Gate и на Return to Krondor (продължението на Betrayal in Krondor на Sierra) – и за тях смятаме, че в следващия брой ще успеем да отделим повечко място... Въобще от доста години насам за челно място ще спорят цели три RPG-та!!!

В спорта – да живее FIFA 99; а, за малко да забравя, колегите от редакцията се опитаха да вмъкнат като спортна игра в класацията и WET: The Sex Empire, но аз ги дисквалифицирах (и сега съм им черен)!

И така, ето крайната десятка за месеца:

1. **Brood War**
2. Heretic 2
3. Grim Fandango
4. FIFA 99
5. Test Drive 5
6. Carmageddon 2
7. Fallout 2
8. Need for Speed III
9. Tomb Raider III
10. WET: The S*** Empire

OVERCLOCKING - БЕЗ

Софтуерните фирми започнаха все по-често да хвърлят в пълно отчаяние редовия геймър, неразполагащ с Pentium II 450 и Voodoo 2 SLI, със заглавия, за които като че ли не съществува подходящ компютър.

През изминалата 1998 г. гореголу всяка втора игра напомняше на мнозинството от потребителите, че е време за сериозен upgrade на всички компютри, които не са поне с процесор P200 и приличен 3D ускорител. Доброто е, че има начин неизбежната смяна на системата поне малко да се отложи във времето, при това без да се харчат никакви пари!

Вълшебната думичка в случая е "Overclocking", с помощта на който можете напълно безплатно да получите доста по-мощен компютър.

Какво е overclocking?

Най-накратко "overclocking"-ът може да се опише като "пускане на машината извън предвидените от производителя параметри".

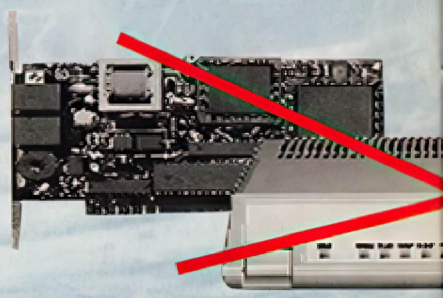
Като масово явление той се появи заедно с пускането на пазара на процесора AMD 486/100 Mhz преди няколко години, когато много хора с радост установиха, че притежават чипове, които могат да вървят добре и на доста по-високи скорости от официално обявените от производителя. На обикновен език това означава пускането на вашия Pentium 200 примерно на 225 или 250 Mhz.

Може би сте чували, че

"надуването" или "изпържването"

на процесора и други части на системата е опасно и може да доведе до неговото повреждане и дори до изгаряне на определени компоненти. По принцип това е вярно, но също така е вярно и че повечето автори слагат предупреждението за опасностите от "overclocking" само като презастраховка. В повечето случаи не може да се случи нищо страшно, а както ще стане ясно след малко, има достатъчно сигурни индикатори за това, че сте попрекалили с "overclocking"-а, така че да можете да вземете мерки преди да е станало късно и компютърът ви действително да се повреди.

Кои части могат да се "изпържат"?



Колегата Ник Мортимър често ме пита кога най-накрая ще си overclock-на модема :-). Това, разбира се, е в кръга на майтапа. По принцип и модемите биха могли да се "изпържат", но от това едва ли ще има особена полза. По съвсем различен начин стои положението при процесорите и видеокартите. Реално това са компонентите, при които можете да постигнете сериозно забързване на цялата система. В тази статия няма да стане дума за видеокарти, защото при тях възможностите за overclocking са твърде различни за всеки модел, а резултатите от "изпържването" също. Само ще спомена, че ако имате Voodoo 1, Voodoo 2, Matrox (всички модели) или Riva TNT можете спокойно да се огледате из Интернет за съвети как да си вдигнете производителността с няколко процента. При процесорите нещата са значително по-лесни, а резултатите от успешния "overclocking" са доста по-впечатляващи.

ПРИНТЕРЪТ НЕ ПЕЧАТИ
КОПИРНАТА МАШИНА НЕ РАБОТИ
ХАРТИЯТА СВЪРШИ

1. обаждате се на телефон 032/ 26 30 73 или 26 77 89
2. отивате на Фр. Рузвелт 2А без предупреждение
3. търсите Весо Неделчев или неговите хора.
4. намирате ги. край на проблемите.

ПЛОВДИВ СТЕМИ КОПИФАКС ЕООД

ПЛАТНИЯТ UPGRADE!

Кои процесори са подходящи за "overclocking"?

Най-бързият отговор на този въпрос е: всички 486/100 или по-добри. Естествено, както обикновено в реалния живот, нещата стоят малко по-различно. За да можете да "изпържите" процесора, ви трябват няколко изключително важни неща. Първо трябва да видите какъв процесор имате. Процесори от клас 486 или Pentium под 166 MHz така или иначе няма да свършат особена работа, защото дори евентуално успешно overclock-ване няма да им позволи да се справят с модерните програми, така че рискът при тях не е оправдан. Чиповете на AMD и Cyrix също не са особено добри в това отношение. Това се дължи на факта, че те и в нормално състояние отделят сериозна топлина и при евентуално "изпържване" съществува съвсем реалната опасност да изгорят. Като най-подходящи в практиката се показват процесорите на Intel (Pentium MMX и Pentium II). Те се произвеждат по съвсем модерна технология и по правило в нормални условия дори не се затоплят. Това позволява сравнително лесното им пускане на по-високи честоти без особени рискове. Не на последно място е задължително да погледнете и вида на вашите памети, защото заедно с температурата те са най-честата причина за неуспешен overclocking. От днешна гледна точка купуването на каквато и да е било памет освен SDRAM PC100 8ns е безсмислено прахосване на средства. За да работи компютъра стабилно при 100MHz външна честота (напр. Celeron изпържен на 400MHz) е задължително паметите да минимум 8ns Тези памети са доста по-бързи от по-остарелите модели, а освен това стават идеално и за всякакъв overclocking. Естествено операцията по "изпържването" на процесора може да стане и с по-лоши памети, но в такъв случай системата не работи стабилно. На пазара се предлагат много видове памети на които има лепенка PC100, а всъщност не работят на 100MHz. Най-често тези памети са с 3-4 долара по-евтини.

Следващата стъпка е да проверите дали дъното ви поддържа нестандартни честоти от типа на 75 Mhz, 83 Mhz, 106 Mhz, 112 Mhz. Това се налага, защото повечето от новите чипове има вграден твърдо фиксиран мултипликатор за регулиране на съотношението между честота на дънната платка и честота на процесора (например 200 Mhz се получават като честотата на дъното е 66 Mhz и тя се умножи по 3, което пък е вътрешният мултипликатор на процесора). По този начин единствената възможност за промяна на тактовата честота на процесора остава увеличаването

БУЛСАВ ООД
компютри, абонаментна поддръжка,
Интернет, компютърни мрежи, сервиз.
Pentium 266 Celeron
32MB Dimm,
2,6 Quantum HDD,
Sound 3D,
15" Color Lrsni
$ 495
Pentium II 300,
32MB Dimm, Shuttle 661,
HDD 7,6 Quantum EL,
SVGA Intel 740, 17" LG
$ 990
София 1000, бул. Македония 4, ет. 1, тел. 513-928, 519-069
e-mail: Bulsav@exco.net

в морето от информация е добре да имаш връзки
ICH
ИНТЕРНЕТ
$14.99 - от 8-22 часа
$ 9.99 - от 22-8 часа
+ инсталационна такса $25.00 (еднократно), а за абонатите на Kallback (безплатно)
Позвънете нощем и денем: тел. 88 41 68
ICH, София, ул. "Самуил"48, факс: 980 97 93

EAGLE SOFTWARE
Компютри • Ноутбуци • Принтери
Сървери • Мрежи • Комуникации
Софтуер • Системна интеграция
SIEMENS
Computer Systems Qualified Partner
☎ 02/ 9733141
☎ 062/ 627996
☎ 064/ 511 26
Обадете ни се. Ще останете много доволни!
www.eagle-soft.com

на честотата на дънната платка извън стандартните стойности.

Как става самото изпържване?

Ако системата ви отговаря на посочените по-горе изисквания, самият процес на "изпържването" на процесора е сравнително лесен. В зависимост от дънната платка това става или чрез промяната на положението на jumpers на самата дънна платка или в по-добрия случай чрез промяна на съответната настройка в BIOS-а на компютъра. За съжаление има доста дънни платки и от двата вида, така че ще трябва да проверите в упътването на вашето дъно точно по какъв начин можете да смените стандартната стойност от 66 MHz. След като минете тази стъпка започва интересната част на цялата операция. Първо пробвайте честота на дъното от 75 Mhz. В 99% от случаите с нея няма никакви проблеми, а ако нещо не върви, причината почти сигурно е в лоши памети. По този начин Pentium 200 тръгва на 225 Mhz (75x3 вместо 66x3), а Pentium II 266 внезапно се превръща в Pentium II 300 (4x75 вместо 4x66). Ако всичко мине успешно, можете да се пробвате и на 83 Mhz! Тук за съжаление по-често има проблеми с паметите, които не отговарят на стандарта PC100. Освен това не всички PCI карти работят на 83Mhz, защото "изпържването" на процесора автоматично води и до "надуване" на PCI шината. Дали това се отнася за вашата система обаче можете да разберете само с експериментиране. При процесорите от типа Pentium II Celeron има и още една интересна допълнителна възможност. При наличието на дънна платка с чип BX дъното може да се пусне на 100 Mhz, което автоматично превръща Celeron 266 в Celeron 400! Поради особеностите на архитектурата на Celeron това почти винаги е успешно. За целта трябва единствено да прекъснете контакта на краче 21B на самия чип, което съобщава на дъното, че процесорът е предвиден за 66 Mhz. По-новите модели Celeron (300 и 333 Mhz) често могат да се пускат на 450, а някои и на 500 Mhz! Това обаче изисква няколко по-сложни стъпки и ако имате такъв чип и сте решили да го "пържите" е най-добре да се обърнете за помощ към специалист.

Кога "изпържването" е успешно?

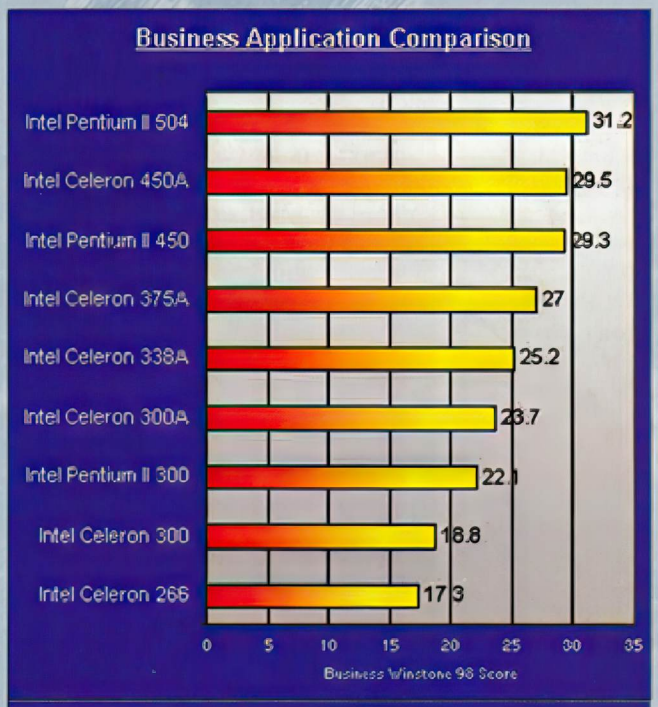
След като сте пуснали системата на по-висока честота остава само да видите дали тя работи нормално. За целта си пуснете някоя игра със сериозни изисквания към хардуера от типа на Quake II или Unreal и поиграйте в продължение на няколко часа. Ако всичко мине без сривове на системата, можете спокойно да приемете, че overclocking-ът е успешен и евентуално да се пробвате на още по-висока честота :-)) Ако Windows обаче започне да ви дава необичайни грешки, сини екрани и т. н., значи или процесорът, или някоя друга част от системата не може да работи на по-високата честота на дъното. В такъв случай ви остава избора между отказ от "изпържване" или откриване и смяна на съответния компонент, който е виновен за проблемите.

Каква е реалната полза?

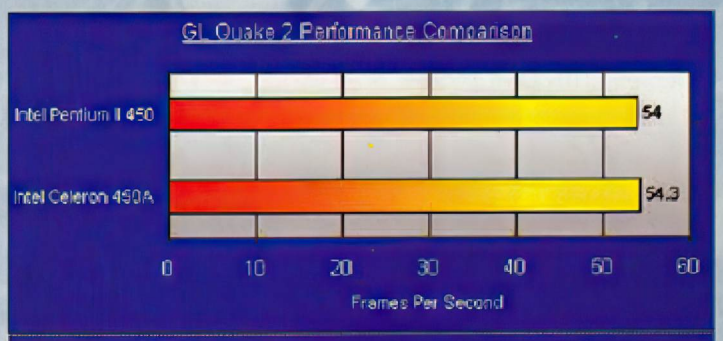
Ако погледнете внимателно, ще видите, че примерно "изпържването" на P200 на 225 Mhz увеличава тактовата честота на процесора само с около 12%. При това положение човек естествено си задава въпроса дали цялото това нещо ще доведе до значими подобрения в производителността на цялата система. Отговорът е категорично "ДА"! В случая с P200 на 225 Mhz достъпът до паметите вече не се извършва на 66, а на 75 Mhz. PCI шината също е пусната не на стандартните 33 Mhz (66 делено на 2), а на 37,5 Mhz (75 делено на 2). По този начин вие на практика overclock-вате всички части на компютъра и реално получавате 15-20% по-бърза машина. При по-мащабни "изпържвания" като Celeron 266 на 400 Mhz или Celeron 300 на 450 Mhz увеличението естествено е още по-голямо и понякога се достига почти удвояване на скоростта на системата. Така че експериментът определено си заслужава!

Никола Дърпатов

P.S. Ако сте решили да си "изпържите" процесора, но нямате опит, най-добре е да се обърнете към специалист!

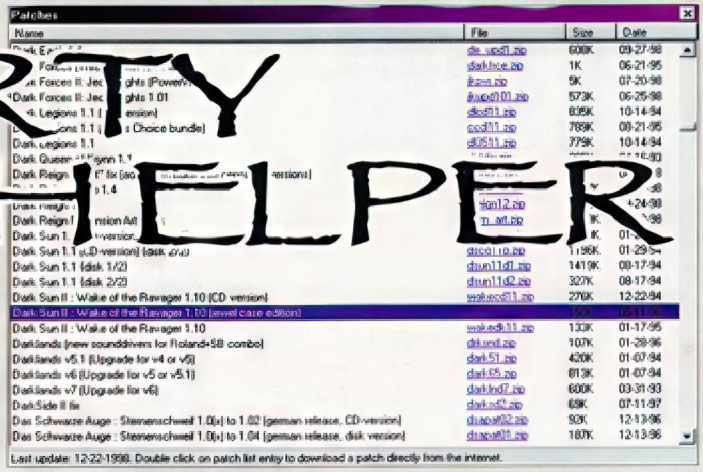


Сравнение на производителността при бизнес-приложения



Сравнение на fps (кадри в секунда) между Celeron 450 и Pentium II 450 MHz при Quake II

DIRTY LITTLE HELPER



Вече забелязахте, че от този брой на PC MANIA рубриката CHEATS & TRIX е в съвсем нов вид. Привидното намаление обаче в действителност е сериозно увеличение на обема. Така или иначе на страниците на списанието не можем да поместим всички кодове и пароли, които ви интересуват, защото затова няма да ни стигне дори целият брой. Поради тази причина изместихме паролите на диска.

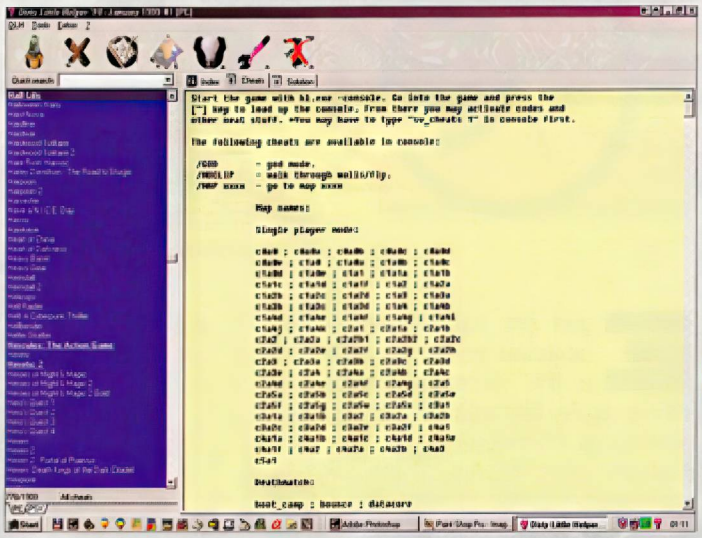
На диска още ще сме поместили програмата DIRTY LITTLE HELPER на Bernd Wolffgramm и Peter Lieven, която е може би най-голямата съществуваща база данни с всевъзможни пароли, savegames и trainers за близо 2000 най-популярни игри от последните 5-6 години.

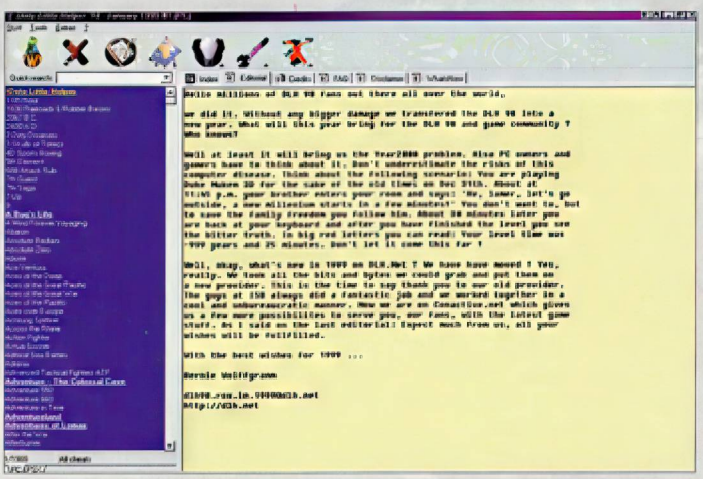
В нея ще намерите както помощ за класики от типа на Civilization или Buzz Aldrin's Race into Space, така и чийтове за съвсем нови хитове като Carmageddon 2 и Blood 2.

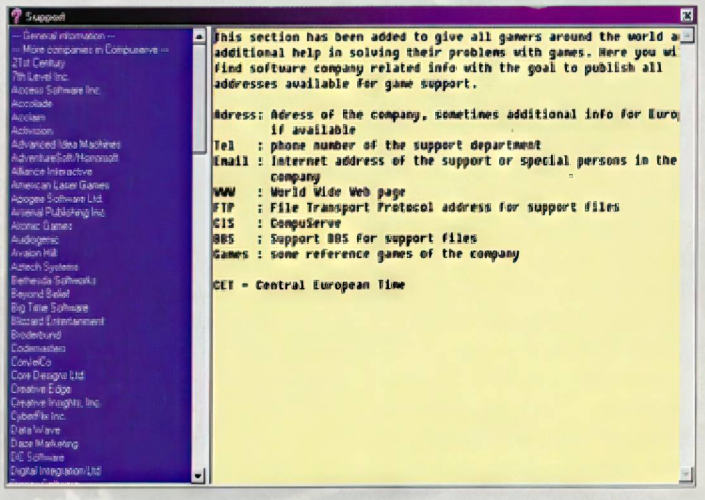
Ползването на програмата е съвсем елементарно. В главното меню просто въвеждате името на играта, която ви интересува и DIRTY LITTLE HELPER веднага ви отвежда на нея. На екрана ще видите и какви точно чийтове има за всяко конкретно заглавие. В повечето случаи има само кодове, но за някои игри са включени и записани игри от ключови положения или специални програмки, които ви дават неограничен живот и пари.

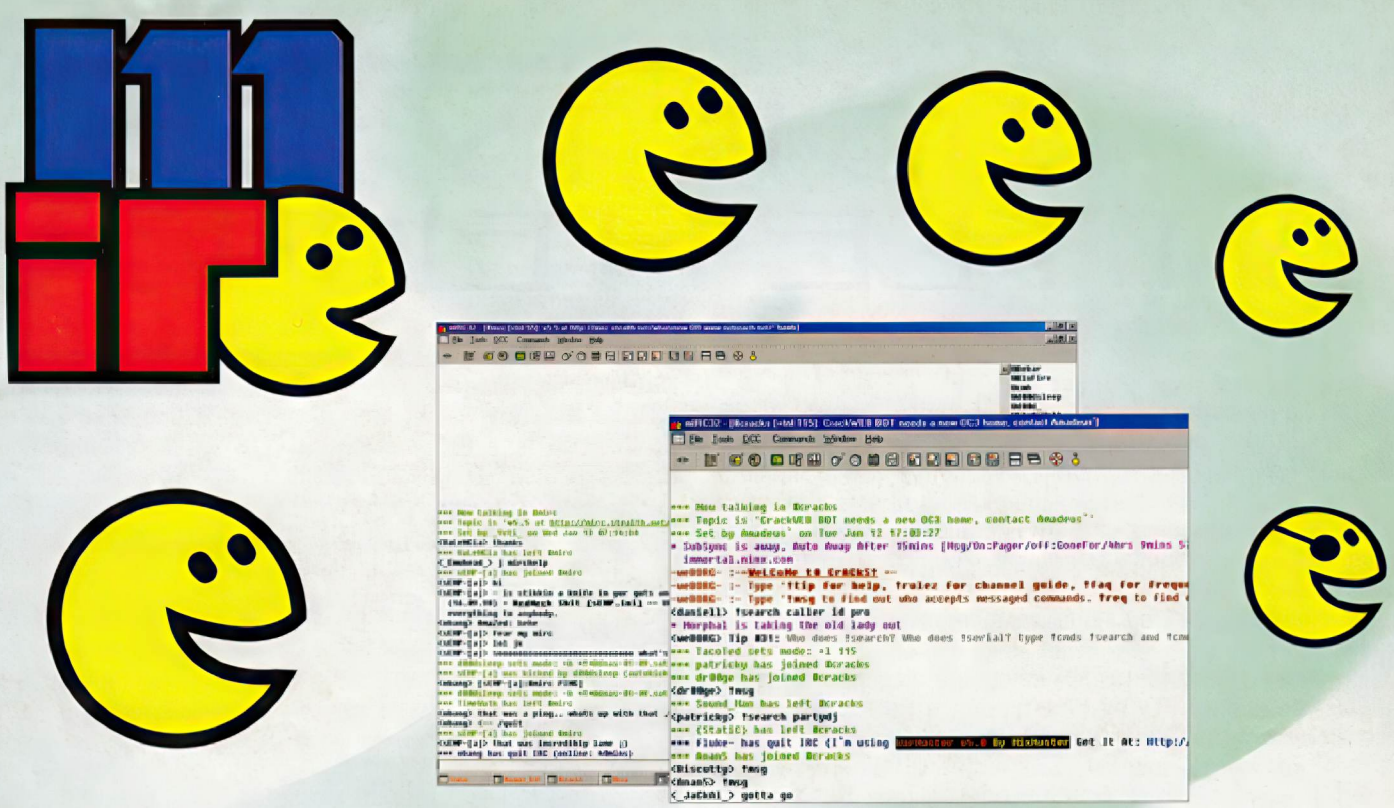
DIRTY LITTLE HELPER може дори да ви помогне, когато програмистите на самата игра не са си свършили работата като хората. За доста игри като Sanitarium (второто ниво) има цял набор savegames за местата, които не могат да се минат поради грешки в самата игра. DIRTY LITTLE HELPER се актуализира всеки месец и отсега нататък винаги ще можете да намерите най-новата версия на диска към списанието.

Никола Дърпатов









Една от най-интересните и полезни услуги в Интернет е IRC (Internet Relay Chat). IRC е един от най-старите компоненти на Интернет и съществува още от средата на 70-те години. С помощта на IRC сървърите можете да си говорите в реално време с хора от целия свят и при това дори не ви трябва някаква бърза връзка, защото целият разговор се предава под формата на обикновен текст и по този начин почти не натоварва линията. Така можете спокойно да водите оживена дискусия в канал с още 30-40 души и в същото време да си теглите файлове на максимална скорост без да усетите никакво забавяне, нещо, което трудно може да стане с помощта на други системи от типа на ICQ. Основното предимство на IRC за съжаление обаче е и неговият основен недостатък. Системата действително е от 70-те години и това й личи още от пръв поглед. Общо взето в IRC трябва да се подготвите за много писане, пълно отсъствие на картинки и почти никакви операции с мишката... С други думи нещо като връщане към добрите стари времена на DOS :-)). Авторите на софтуер за ползване на IRC естествено добре осъзнават проблема и в последните версии се опитват поне малко да облекчат живота на потребителите, които не са чак толкова вътре в нещата. Това се отнася и за най-популярната IRC програма mIRC, която в началото на януари се появи в новата си версия 5.5 (ще можете да я намерите на CD-то към този брой!).

Какво е mIRC?

mIRC може да се опише като програма, която ви позволява да ползвате IRC. Отличава се с относително интуитивен и бърз за усвояване интерфейс, така че дори пълни новаци едва ли ще имат сериозни проблеми. Новата версия е заела доста неща от Netscape Communicator, така че голяма част от потребителите ще срещнат цял куп познати менюта и опции. Самото ползване на програмата също е максимално опростено. След инсталацията само си попълвате името и e-mail адреса и си избирате подходящ IRC сървър от приложения към mIRC списък. Остава да натиснете бутона Connect, да изберете подходящия канал (командата е /j "име на канала") и след секунди вече сте готови за chat. Тук само трябва да имате предвид, че съществуват няколко различни и независими една от друга мрежи от IRC сървъри. За съжаление те не са свързани помежду си, така че ако примерно се вържете към сървър от Dalnet няма да имате достъп до каналите от Efnet и обратното. Повечето български фирми за доставка на Интернет също имат собствени IRC сървъри, които обаче обикновено предлагат само достъп до няколко локални канала за chat. Както вероятно се сещате, тези сървъри не са включени в списъка на mIRC, но ръчното им добавяне не е особен проблем! За целта отивате във file > options > connect > add server и задавате примерно irc.gocis.bg или друг сървър. mIRC има грижа за всичко останало и в повечето случаи не би трябвало да имате проблеми. След като се вържете към IRC сървър можете да дадете командата /list, за да получите списък с всички канали, до които имате достъп от този сървър. Още отсега обаче искам да ви предупредя, че примерно в Efnet ви очаква листа от над 20 000 канала, така че е добре да знаете предварително къде ще ходите. По принцип има канали на горе-долу всяка тема, която може да ви хрумне, така че ако търсите информация за видеокарти Riva TNT спокойно пробвайте **/j riva** и в повечето случай ще намерите това, за което сте тръгнали.

Канал PCMANIA

Да, такъв също има! От началото на февруари ще можете да си полафите на живо с Ник Мортимър и всички останали от редакцията. За целта се вържете към сървър от **Efnet** и дайте командата

/j pcmania

Поради качеството на услугите на БТК и часовата разлика с Калифорния ще срещнете хора от редакцията само вечер след 21.00 часа.

Очакваме ви!

Никола Дърпатов

КНИЖАРНИЦИ КОМПЮТЪРЕН СВАТ

bgstore.com

за фенове

Варна, ул. "Прага" №3 /срещу книжния пазар/ тел: 052 / 607 974
Варна, ул. "Иван Аксаков" №31 /срещу МУ/ тел: 052 / 607 973
e-mail: comland@bgstore.com факс: 052 / 824 090
http://www.bgstore.com

НЕВИДИМАТА ХАРТИЯ

Когато използвате
Data Copy
не мислите за
нищо друго освен
за РАБОТАТА си...

KOEL•H LTD

ОФИСИ	
СОФИЯ	02/44-91-38
ПЛОВДИВ	032/23-60-89
ВАРНА	052/25-90-27
ПЛЕВЕН	064/70-535
ДИЛЪРИ	
БУРГАС	056/800-702
СТАРА ЗАГОРА	042/27-689
ПЛОВДИВ	032/263-073
В. ТЪРНОВО	062/22-034
ЯМБОЛ	046/21-160
КАЗАНЛЪК	0431/49-993
ВИДИН	094/4-27-03
БЕЛОГРАДЧИК	0936/54-00
БЛАГОЕВГРАД	073/29-220

...и никакви проблеми MoDo DATA COPY